
ASM
aktueller software
Markt
Nr. 7 Sept./Okt. 1986 öS 50 sfr 6,– DM 6,–
100 Seiten Programme im Test
Der Software-Markt auf einen Blick
Tolle Wettbewerbe!
Jede Menge Spiele zu gewinnen, u. a. Martech's Samantha Fox Strip Poker!
Original Autogramm-Poster von Sam Fox zu gewinnen!
Ergebnisse der großen ASM-Leserumfrage
Erste Computer-Software-Fachzeitschrift – Tests und Vorstellungen – Aktueller Software Markt
Aktion-Games + Adventures + Anwender-, Sound- und Lernprogramme
Die Software-
HOTLINE
Hitparade
Immer beliebter: Die ASM Secret-Service-Seite
NEU! Feedback – die Leserseite

DAS SPIEL FÜR IHREN COMMODORE 16 UND PLUS/4

WINTER OLYMPIADE 29.–

Endlich ist es soweit: nach mehrmonatiger Entwicklung hat Udo Gertz sein bisher aufwendigstes Programm fertiggestellt. 1 bis 4 Mitspieler können sich in sechs Disziplinen messen; Joystick(s) erforderlich. Natürlich komplett mit Eröffnungszeremonie, Wahl der Landesfarben mit Hymnen, Medaillenwertung, usw.

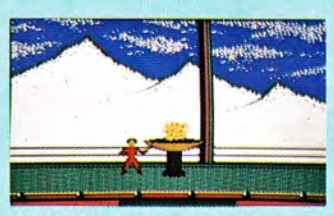
Aber Bilder sagen mehr als tausend Worte, daher sehen Sie selbst:



Titelbild



Eröffnungszeremonie 1



Eröffnungszeremonie 2



Biathlon 1



Biathlon 2



Biathlon 3



Biathlon 4



Biathlon 5



Slalom



Skispringen 1



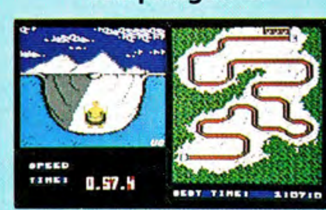
Skispringen 2



Skispringen 3



Eisschnellauf



Bobfahren



Abfahrt

„FAZIT: WINTER OLYMPIADE IST NACH UNSERER MEINUNG DAS BESTE C-16 SPIEL, DAS DERZEIT AUF DEM MARKT IST." (HAPPY COMPUTER)

Alle aufgeführten Artikel werden selbstverständlich mit ausführlicher deutscher Anleitung wahlweise auf Kassette oder Diskette geliefert. Alle Preise verstehen sich als unverbindl. Preisempfehlung zzgl. ca. 5,– DM Porto & Verpackung; der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme.
Fordern Sie noch heute unseren großen Gesamt-Katalog an!



SPITZEN - SOFTWARE MADE IN GERMANY

KINGSOFT

F. Schäfer · Schnackebusch 4 · 5106 Roetgen · ☎ 02408/51 19

Die Darstellung der Testergebnisse

Um dem Leser unsere Beurteilung der in ASM vorgestellten und getesteten Software-Programme in kurzer und übersichtlicher Weise, dennoch aber aussagefähig und umfassend zu übermitteln, hat sich die Redaktion für eine Darstellung in Form von Bewertungskästen entschieden.

Hierbei haben wir uns auf die unserer Meinung nach wesentlichsten Punkte der jeweiligen Themengebiete beschränkt. Da sich einheitliche Bewertungskriterien für die verschiedenen Software-Sparten nicht finden ließen, konzentrierten wir uns bei jedem Gebiet auf diejenigen Aspekte, die zur Beurteilung am wichtigsten waren.

Um die einzelnen Punkte mit größtmöglicher Genauigkeit zu bewerten, entschieden wir uns, „Noten“ von 0 bis 10 zu vergeben. Diese Abstufung erlaubte uns, die Beurteilung knapp zu halten und damit platzsparend zu arbeiten, um möglichst viele Programme vorzustellen zu können; gleichzeitig hatten wir die Möglichkeit, auf einen Blick eine Zusammenfassung des getesteten Programmes zu präsentieren.

Liebe ASM-Leser!

Die schöne Urlaubszeit geht so langsam zu Ende! Die Ferien haben aber auch in der ASM-Redaktion ihre „Wirkung“ gezeigt: Nach und nach „verschwanden“ die Redakteure und die freien Mitarbeiter von der Bildfläche. Unsere „Not-Redaktion“, die dieses Heft zusammengestellt hat, sehen Sie unten! Trotz der Sommer-Sonne-Euphorie meinen wir, wieder ein recht interessantes Heft herausgebracht zu haben. Die neue ASM ist wieder einmal vollgepackt mit ACTION, ADVENTURES, ANWENDERN und STRATEGIE. Auch die „Education“ und der „Sound“ sind wieder vertreten. Eine unglaubliche Resonanz auf unsere Wettbewerbe vom letzten Heft hat stattgefunden: So waren die zehn MATOGA-Disketten, die es ja momentan noch zu einem Sonderpreis gibt, weggegangen wie warme Semmeln. Eine Flut an Poster-Wünschen ist eingegangen. Die ersten sind bereits auf dem Wege zu Ihnen. Beim lustigen „BOGGIT-QUIZ“ waren wir ein bißchen gemein: Wir haben den Sprüche-Wettbewerg verlängert. (Zugegeben, wir sind weiter scharf darauf, uns die Bäuche vor Lachen zu halten!) Doch: Denken Sie unbedingt daran, daß Sie auch Ihr Computer-System zusammen mit Ihren Sprüchen, Versen oder Balladen mitangeben. Viele Dichter, Poeten und Prosaisten hatten das im „süßen Rausch“ der Muse vergessen.



Die ASM-Ferien-Redaktion! V.l.n.r.: M. Kleimann, S. Swiergiel, O. Schmidt und B. Zimmermann. (Foto: S.G.)

Die besonderen Knüller dieser ASM-Ausgabe sind zweifelsohne die Wettbewerbe und SAMANTHA FOX und das Lausbuben-Spiel JACK THE NIPPER. Sicherlich werden sich die C-64-Freunde auch über die 20 Module von MASTERTRONIC'S GAME KILLER freuen, die wir Ihnen schenken möchten! Alles weitere erfahren Sie auf dieser Seite unten!

Ganz neu in dieser ASM sind zwei Rubriken, die wir Ihnen zur Begutachtung vorstellen möchten: Zum einen die Leserbriefseite und zweitens die Serie „LEIDARTIKEL“, wobei es bei der Letzteren auch etwas zu gewinnen gibt. Also, dann stürzt Euch rein ins neue ASM-Vergnügen! Wir sind sicher, daß diesmal wieder einiges für jeden Software-Freak dabei sein wird! **Die Redaktion**

ASM präsentiert · SEX, CRIME and FUN!

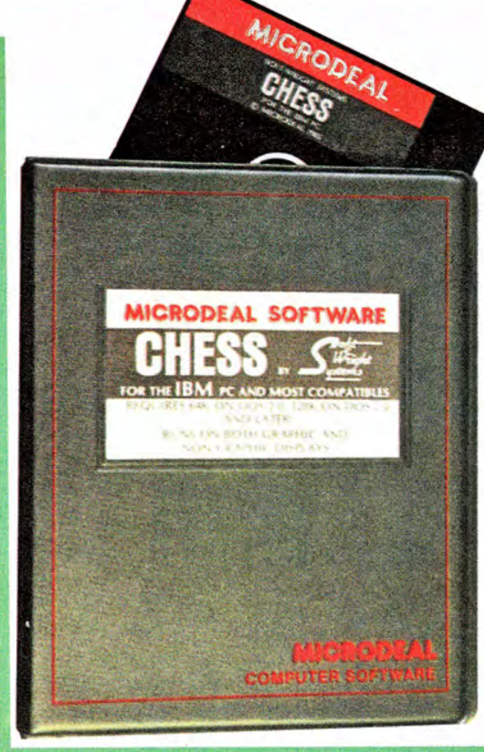


In der ersten Abteilung unter **SEX:** ASM, MARTECH und SAMANTHA bieten allen C-64-Freunden 10 Disketten & 20 Kassetten von SAM FOX STRIPPOKER. Der 1. Preis besteht aus der Kassette/Diskette, einem Poster, einem Foto und einer Maxi-Single „Touch me“. Alles handsigniert! Auf S. 51 erfahren Sie die Details.

Bei **CRIME** denken wir an etwas Harmloses, aber sehr Erfolgreiches: MASTERTRONIC'S Super-Modul GAME KILLER (C-64) steht auf der „ASM-Menükarte“ ganz oben! 20 Exemplare des Killers werden wir verschenken. Blättern Sie um auf Seite 68!

Die letzte Abteilung: unter **FUN** werden wir gemeinsam mit GREMLIN GRAPHICS das brandneue Lausbuben-Spiel JACK THE NIPPER unter die Leute bringen!
Wir haben für Sie 30 Exemplare für den Spectrum, weitere 30 für den Schneider und 15 für den MSX an Land gezogen, die es zu gewinnen gilt.
Wer mitmachen möchte, schlage nach auf Seite 10! (Den Testbericht finden Sie auf Seite 6).

ASM – DER INHALT



Ein neuer Champion ist gekürt:

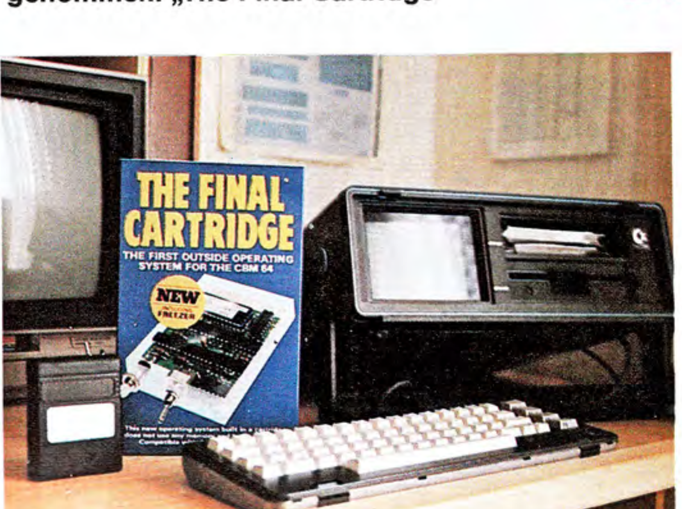
Ein IBM-Spiel-Programm löste den „C-16 Grandmaster" ab!

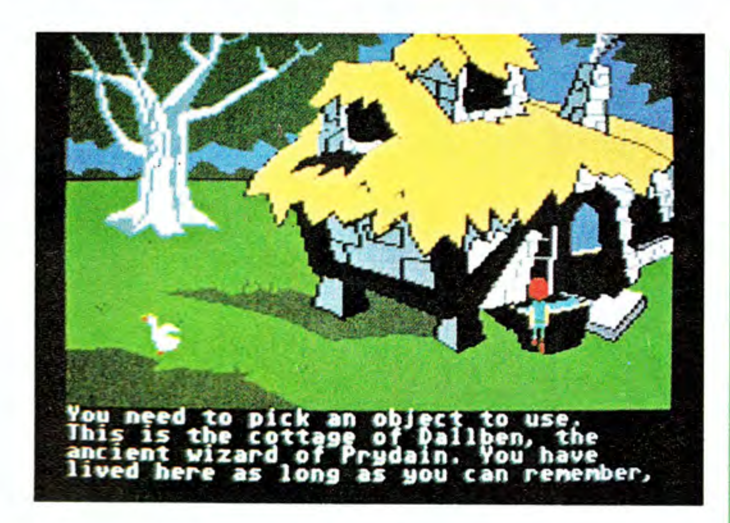
Genaueres erfahren Sie in der ASM-Schachecke **64**



Eine Art Sound-Professor erwartet Sie auf der Seite **95**

Ein Modul wird kritisch unter die Lupe genommen: „The Final Cartridge" **53**





„Black Cauldron" ist eines der vielen Adventures, die Sie ab Seite **84** finden!

„Mermaid Madness" ist eine ganz verrückte „Neuauflage" der Loreley-Saga! **38**



Unter dem Stichwort FEEDBACK finden Sie ab sofort in jeder ASM die Leserzuschriften! **23**



ab **44** finden Sie in unseren aktuellen Nachrichten auch eine Kurzmeldung zum Super-Spiel „Dragon's Lair"!



31 Er ist vielen Comic-Freunden bereits bekannt. Jetzt als Super-Spiel auf dem Markt: „WERNER"!



LOVE TRAMP

Der „Love Tramp" von MATOGA-Software hatte es vielen C-64-Freunden angetan. Die folgenden 10 Gewinner einer Diskette werden mit dem „schlumpfähnlichen" Gesellen bestimmt viel Spaß haben!

Stefan Hollmann, Grevenhofstr. 33, 5750 Menden. Jörg Hauke, Preysingstr. 44, 6802 Ladenburg. Leon Radeljak, Flößerweg 2, 8941 Buxheim. Steffen Bender, Bertolt-Brecht-Str. 4, 6902 Sandhausen. Jan-Philipp Wilde, Frankfurter Straße 123, 6072 Dreieich. Thomas Wotke, Sonnenstraße 23, 8411 Lorenzen. Linus Staeffler, Postenweg 24, 3452 Kirchbrak. Robert Hampp, Herterichstraße 161a, 8000 München 71. Fritz Hotz, Rottscheidter Str. 17 a, 5600 Wuppertal 11. Jan-Peter Moosbach, Ahrensburger Straße 61c, 2000 Hamburg 70.



Der „BOGGIT"-Wettbewerb geht weiter! **80**



IMPRESSUM

Aktueller Software Markt

ASM

TRONIC-Verlag

Stad 35

D-3440 Eschwege

Tel.: (0 56 51) 3 00 11

Fax: (0 56 51) 3 00 14

● **Herausgeber:** Axel Credè (verantw.) ● **Chefredakteur:** Manfred Kleimann (mk) ● **ASM-Redaktion:** Bernd Zimmermann (bez.), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Siegfried Görk (sg), Thomas Brandt (tb). ● **Freie Mitarbeiter:** Stefan Swiergiel (ss), Peter Braun (pb), Robert Fripp (rob), Rudi Soltar (rs), C. Borgmeier, A. Brenneke, L. Gagg, H. Hintze, U. Winkelkötter, M. A. sowie hine, jb, cat und max ● **Layout:** B. M. Newdon © Kassel ● **Satz:** GRUNEWALD. Satz & Repro GmbH, Lilienthalstraße 7-25, 3500 Kassel ● **Technische Herstellung:** Druckhaus Dierichs Kassel, Frankfurter Straße, 3500 Kassel ● **Vertrieb:** Inland (Groß-, Einzel-und Bahnhofsbuchhandel) sowie in Österreich und in der Schweiz – Verlagsunion, Friedrich-Bergius-Straße 20, 6200 Wiesbaden, Tel.: (0 61 21) 26 60 ● **Anzeigenverwaltung (Inland):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11 ● **Ausland/Public Relation (Büro Eschwege):** Hartmut Wendt, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Tel.: (0 56 51) 3 00 11. **(Büro Diessen):** Lutz Boden, Madcom GmbH, Langäcker 15A, 8918 Diessen 3. Tel.: (08 87) 55 24. **Anzeigenpreisliste:** Bitte Media-Unterlagen anfordern (Please contact us concerning your advertisement!) ● **Kleinanzeigen-Service und Abo-Verwaltung:** Annelie Kratzenberg, Heike Rabe ● **Urheberrecht:** Alle in **Aktueller Software Markt** veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm, Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages ● **Bezugspreise:** Das Einzelheft kostet 6,– DM; das Abonnement (neun Ausgaben pro Jahr) im Inland 49,– DM, für das Ausland 65,– DM.



Action Games

Hey, Leute! Ich bin der böse Bube von nebenan. Mir ist's stinklangweilig. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr mit mir spielen. Schaut mal auf Seite 10!

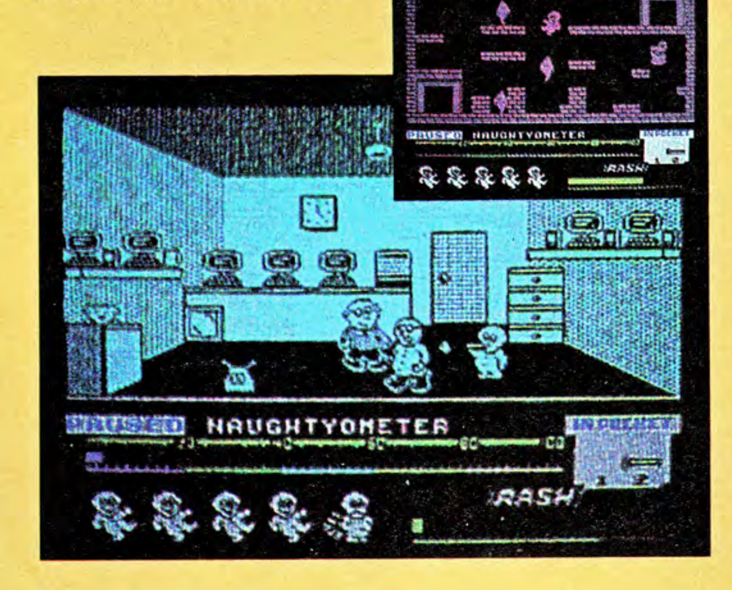
Programm: Jack the Nipper, **System:** Spectrum, Schneider, MSX, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8000 Nürnberg 80.

Gegen Langeweile läßt sich bekanntlich etwas tun. Das hat sich wahrscheinlich auch Jack gedacht, und so beschloß er, ein wenig Leben in die Stadt zu bringen. Jack hat ganz einfach die Nase voll von den ganzen Langweilern in seiner Stadt. Solch brave Spießer konnte er sowieso noch nie leiden. Voller Unsinn im Kopf und mit einem Blasrohr bewaffnet macht sich Jack nun auf den Weg in die Stadt. **JACK THE NIPPER** ist das neue Superspiel von **GREMLIN GRAPHICS!**

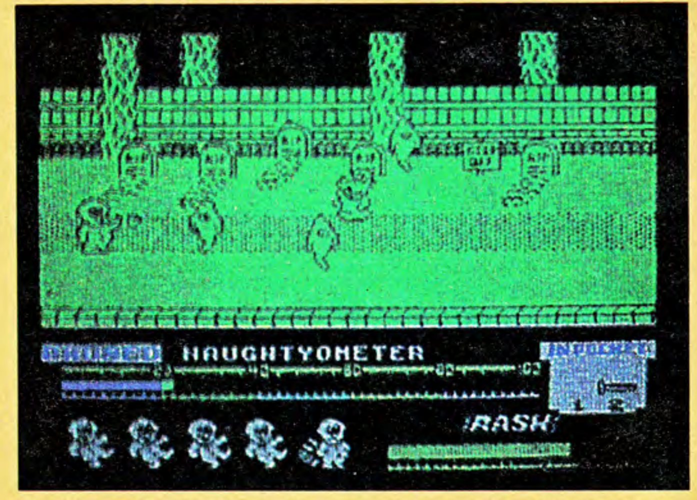
An dieser Stelle dürfen Sie in die Rolle von Jack, dem Bengel, schlüpfen und Ihrer Neigung nach einer gewissen Boshaftigkeit ruhigen Gewissens nachgeben. Tun Sie, was Sie schon immer einmal tun wollten. Erschrecken Sie den schlummernden Kater (vielleicht Garfield) mit einer Tüte, beschießen Sie Leute mit Ihrem Pusterohr, lassen Sie Dinge mit einem Knall fallen, oder zertreten Sie sie einfach.

Doch ein wenig Strategie ist schon nötig. An welcher Stelle können die mitgenommenen Gegenstände die größte Verwirrung anrichten? Man denke nur an die Funktion einer Tube Klebstoff!

Wie schon erwähnt, besteht die Aufgabe des Spielers darin, in der Stadt möglichst viel Unheil anzurichten. Jack muß dabei allerlei Orte, wie z.B. die Bank, den Kindergarten, die Wäscherei, den Park, das Museum, die Polizeiwache usw. besuchen. Dort liegen meist wichtige Gegenstände, mit denen Jack Ärger verursachen kann. Mit seinem Pusterohr kann er z.B. die Blumen im Park abschießen, was ihm sofort Prozentpunkte auf seiner **„Frechheitsskala“** einbringt.



Natürlich wird Jack sofort verfolgt, wenn er erwischt wird. Plötzlich sind ihm der Polizist und eine Oma auf den Fersen. Auf solche Leute muß der Lümmel besonders gut aufpassen. Berührt er sie, ziehen sie Energie ab. Die Anzahl der zur Verfügung stehenden Leben wird durch fünf kleine Jacks auf dem Bildschirm angezeigt. Hat man eines der Leben verspielt, hat nun einer der Kerle, „einen versohlten Hintern“. Sind alle Leben verloren, kommt Jack dahergelaufen, pfeift einmal kräftig und sagt Ihnen, wie gut sie waren.



Auch ein wenig Kombinationsgabe ist nötig, um an die Gegenstände zu gelangen, die meist auf Regalen, Tischen oder Sofas liegen. Auf Druck der Tasten 1 und 2 (Spectrum) nimmt man den Gegenstand auf oder läßt ihn fallen. Mit der ENTER-Taste betritt man eine Tür.

Das Spiel ist grafisch hervorragend. Die Figuren, bestehend aus Omas, Opas, Polizisten, kleinen Kindern, Ladenbesitzern und kleinen Mädchen, sind schön groß, sehen gut aus und sind sehr gut animiert. Alle kleinen Kinder, die Jack begegnen, schielen übrigens!

Auch für die Anleitung muß ein Lob erteilt werden. Sie ist (endlich einmal) in Deutsch gehalten, beschreibt Jack's Geschichte und gibt auch Auskunft darüber, welche Objekte nützlich sind.

Jack the Nipper ist ein Spiel für alle Leute, die Spaß verstehen. Bestellen Sie es noch heute, Sie werden es sicher nicht bereuen! Hier ist Gremlin Graphics wieder 'mal ein Hit gelungen. Endlich hat man gute Grafik, guten Sound, eine originelle Spielidee und eine sehr hohe Spielmotivation unter einen Hut, bzw. in ein Spiel, gebracht. Weiter so!

Peter Braun

Grafik	10
Sound	8
Spielidee	10
Spielmotivation	10

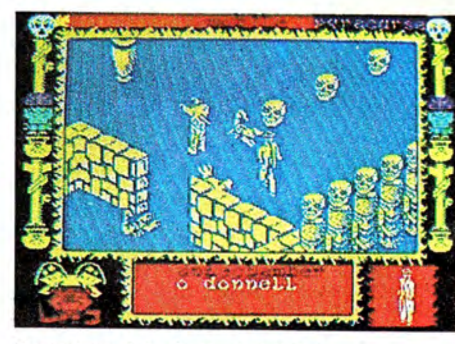
„Wo ist denn Sir Pericles?“

Programm: Pyracurse, **Preis:** ca. 35,– DM, **System:** Spectrum 48/128/+, **Hersteller:** Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX 14 4RX

Nach den großen Hits von **Hewson** auf dem Spectrum, AVALON und DRAGONTORC, gibt es ein neues Programm, das in der Art den anderen ähnelt. **PYRACURSE** ist ein „ADVENTURE MOVIE“ mit Eigenschaften, die man in solch einem Programm noch nicht gefunden hat!
Das Spiel findet in Südamerika in den 30er Jahren statt. Hier müssen sie vier Personen steuern: Patrick O'Donnell, Reporter der Saturday Post, Daphne Pemperton-Smythe, Professor Roger Kite und den Hund Frozbie. Alle vier müssen gemeinsam in dem Tempel der Tochter des Gottes Xipe Totec den verschwundenen Archäologen Sir Pericles Pemperton-Smythe finden. Keine leichte Aufgabe! Sie werden mit tödlichen Skorpionen und Wächtern (die wie Zombies aussehen und sich so bewegen) zu kämpfen haben. Nur bei gegenseitiger Hilfe kann man überleben.
Nach dem Laden von Pyracurse sieht man die vier Personen vor dem Eingang des Tempels auf und ab gehen. So, und nun ist man auf sich gestellt. Startet man das Spiel, wird man sofort merken, das jeder Charakter bestimmte Fähigkeiten hat. So ist O'Donnell der stärkste in der Gruppe. Daphne dagegen hat einen besseren Ortungssinn: Sie kann Gegenstände besser finden als die anderen. Den Professor sollte man die merkwürdigen Gegenstände in dem Tempel untersuchen lassen. Und Frozbie? Der genießt es, sich durch den Dreck zu graben (typisch Hund).
Die Grafik ist hervorragend in 3D dargestellt und wird, ähnlich wie bei Nightshade & Co, bei Bewegungen einer Person sehr schnell gescrollt. In der ersten Bildschirmzeile befindet sich der Energiestatus und der Operations-Modus, der angibt, was die Person gerade tut. Wenn der Energielevel, dargestellt durch einen roten Balken, auf Null absinkt, dann stirbt die Person. Wenn nun aber eine der anderen Charaktere das Molekulare Enzym, das Xipe Totec Unsterblichkeit verlieh, findet, so kann der tote „Companion“ wieder zum Leben erweckt werden.

Um die verschiedenen Aktionsarten auszuwählen, erscheint auf Druck auf den Feuerknopf ein Menü in einem kleinen Fenster. Dort kann die jeweilige Option wie bei Avalon und Dragontorc gescrollt werden. Das ist immer noch die bequemste Art, zahlreiche Aktionsarten anzusteuern.

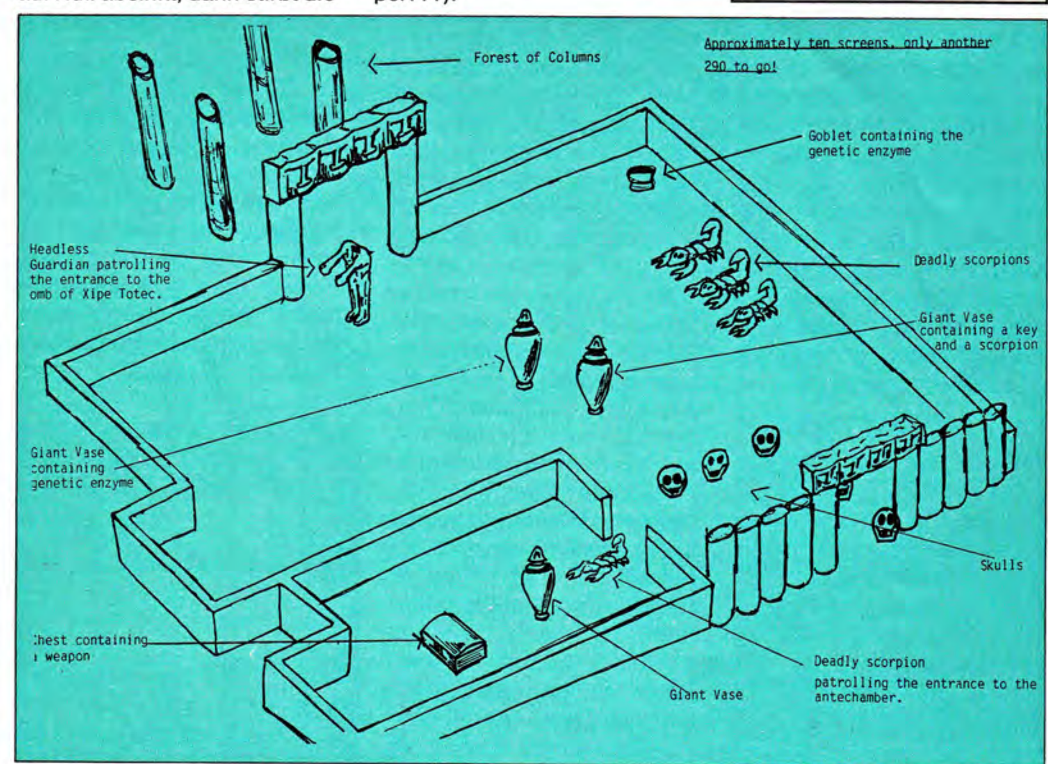
Insgesamt ist Pyracurse ein Superspiel mit Supergrafik und Super-Motivation, in dem auch eine Menge Überraschungen enthalten sind. (Was macht denn z.B. ein kleiner Droid in einem südamerikanischen Tempel???).

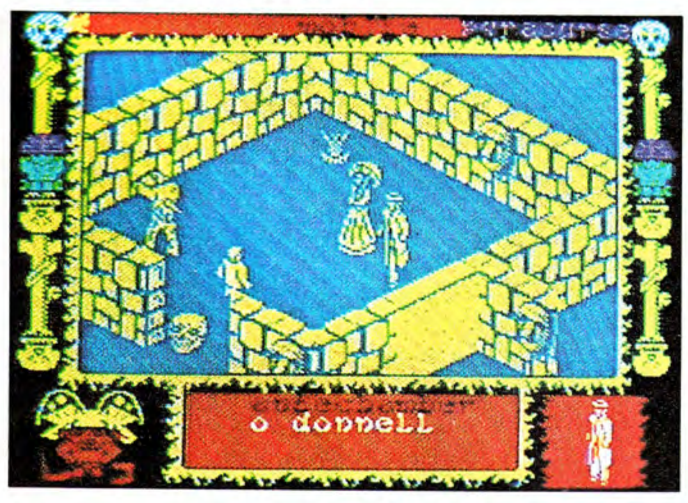


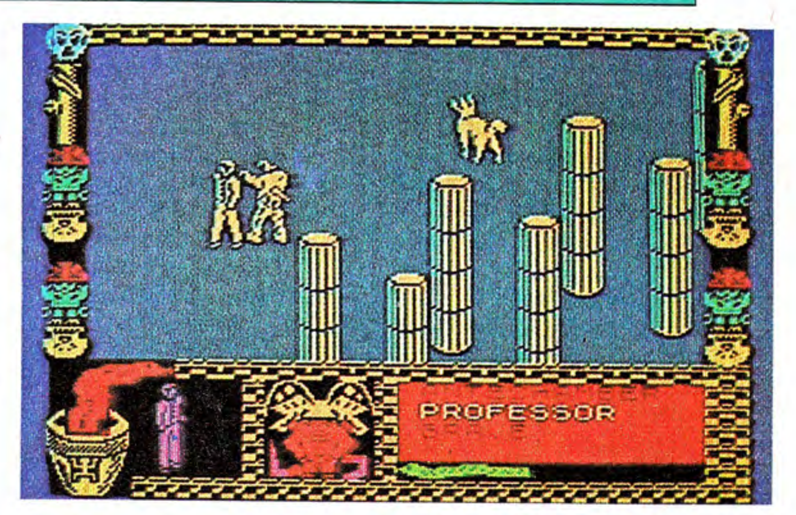
Pyracurse ist eines der wenigen interessanten Programme, mit denen man auch länger als 10 Minuten spielen kann!

Stefan Swiergiel

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**9**



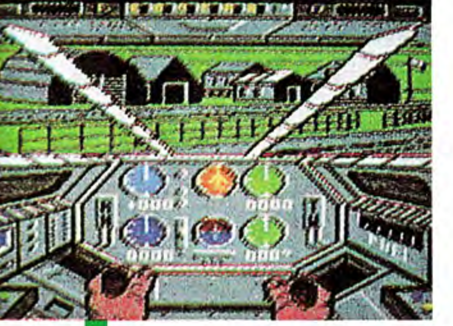




Der Eindringling

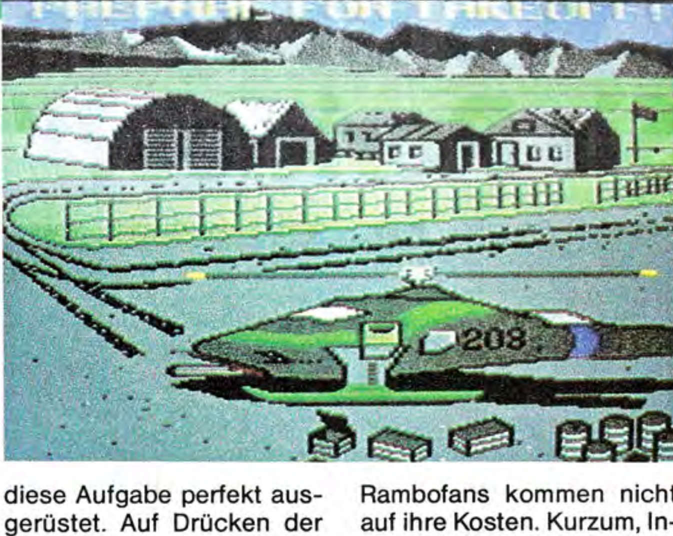
Programm: Infiltrator, **System:** C-64, **Preis:** 39 Mark (Kass.); 59 Mark (Disc), **Hersteller:** U.S. Gold, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst.

Na, mal ganz ehrlich, wer von uns hat noch nicht diverse Geheimagenten um ihr aufregendes Leben beneidet? Wenn Sie etwas Nervenkitzel suchen und Ihnen reale Einsätze zu gefährlich sind, dann sollten Sie einmal **INFILTRATOR** spielen. Infiltrator besteht aus einem Flugsimulator und zwei Actionsarten. Diese durchweg verschiedenen Spielarten sind durch eine Hintergrundstory zu einem Computerspiel miteinander verknüpft. Sie, als Agent mit Namen Johnny (nicht James), haben den Auftrag, einige geheime Pläne und Dokumente zu suchen und zu fotografieren. Dummerweise befinden sich diese im feindlichen



Hauptquartier, welches nur mit einem Hubschrauber erreicht werden kann.

Das klingt ja alles sehr vielversprechend, dachte ich mir beim Lesen meines Auftrages. Voller Spannung wartete ich die lange Ladezeit ab. Endlich, da war er nun, mein Hubschrauber, voll ausgerüstet mit Raketen, Maschinengewehr, Turboboost, Schutzschirm, Bordcomputer, Funkgerät und Orientierungskarten. Ich konnte ein leises „Oh" nicht unterdrücken, denn die Cockpitgrafik, die sich mir hier bot, war das Beste, was ich jemals auf meinem 64er gesehen habe. Ich muß sagen, der Flugsimulator von Infiltrator ist genau nach meinem Geschmack, man hat hier nun endlich auf die meiner Meinung nach langweilige und abstrakte Strichgrafik (Flight II) verzichtet. Sofort beim ersten Mal gelang es mir, den Hubschrauber zu starten. Die Steuerung erfolgt über den Joystick und einige Tasten. Dann befragte ich erst einmal meinen Bordcomputer, wohin ich eigentlich fliegen muß. Ich hatte nun etwas Zeit, mir mein Cockpit anzusehen. Überall blinkten Lämpchen, und ich hörte das hervorragend nachempfundene Geräusch der Rotorblätter. Ich wurde jedoch schnell aus meinen Träumen gerissen, ein feindlicher Jet näherte sich, und der Pilot beschimpfte mich als „Capitalistic Treater dog", wie ich unschwer auf meinem Bordcomputer nachlesen konnte. Sofort aktivierte ich meine Raketen und schoß den armen Piloten mit seiner Maschine ab. Dann befragte ich den Bordcomputer nach nennenswerten Schäden. Ja, mein Rotor war getroffen, zeigte mir der Computer mit einer nennenswerten Grafik an. Und dann hieß es „Good bye, Johnny" – ich stürzte ab. Nach wiederholten Spielen gelang es mir doch einmal, den Hubschrauber im feindlichen Lager zu landen und Level 2 zu spielen. Die Grafik des Lagers war wieder ausgesprochen gut. Ziel dieses Levels ist, sämtliche Häuser des Lagers (und davon gibt's eine ganze Menge) unerkannt nach Plänen und Dokumenten zu durchsuchen (Steuerung auch hier der Joystick), und dann diese zu fotografieren. Man ist natürlich für auch für



diese Aufgabe perfekt ausgerüstet. Auf Drücken der „Spacetaste" erscheint ein Feld, auf dem die ganze Ausrüstung abgebildet ist. Man kann vom Minendetektor bis hin zur Gasgranate alles benutzen. Beim Durchsuchen der Häuser begegnet man vielen Wachen, denen man seine gefälschten Papiere oder eine Gasgranate vorzeigen kann. Bei diesem Spiel wird aber niemand getötet, wenn man einmal vondem Jetpiloten absieht (Schnief). Also: Rambofans kommen nicht auf ihre Kosten. Kurzum, Infiltrator ist ein hervorragendes Spiel von excellenter Grafik und großer Abwechslung, das ich nur wärmstens empfehlen kann. Einziges Manko: Die lange Ladezeit, aber die kann man wegen der sehr guten Grafik ruhig in Kauf nehmen.

Carsten Borgmeier

Grafik	10
Sound	9
Spielidee	10
Spielmotivation	10

„Gnubbel-Story"

Programm: Scrolls of Abadon, **System:** C-64, **Preis:** 9,95 DM (Kass.), 14,95 DM (Disk.), **Hersteller:** Americana, **Vertrieb:** Rushware (Adresse letzte Seite)

Wieder einmal hat Sie ein Magier losgeschickt, um die Teile eines Amulettes einzusammeln. Von der Idee her also nichts Neues. Diesmal laufen Sie mit Ihrer Spielfigur über eine große Plattform, die in perspektivischer Darstellung (3 D) auf dem Bildschirm erscheint. Auf dieser Plattform liegen jede Menge kleine „Gnubbel". Fährt man über diese drüber, erscheint anstelle der „Gnubbel" ein Pfeil. Er zeigt in die Richtung, in der man über die „Gnubbel" gefahren ist. Später kann dann nur noch in dieser Richtung darüber gefahren werden. Hat man alle „Gnubbel" einer Plattform plattgefahren, erscheint eine Scheibe. Mit der Scheibe kann man sich nun auf die nächste Plattform transportieren lassen. Von Zeit zu Zeit hüpfen einige tierähnliche Gestalten auf der Plattform herum. Eine Berühung ist tödlich.

Die Grafik des Spieles ist mittelmäßig, wie auch die Animation. Auch der Sound könnte besser sein. Liebhaber von 3-D-Spielen könnten hier eventuell wieder ein für sie interessantes Programm finden. Trotzdem: Das Spiel hätte besser werden können.

p.b.

Grafik	7
Sound	6
Spielidee	8
Spielmotivation	7

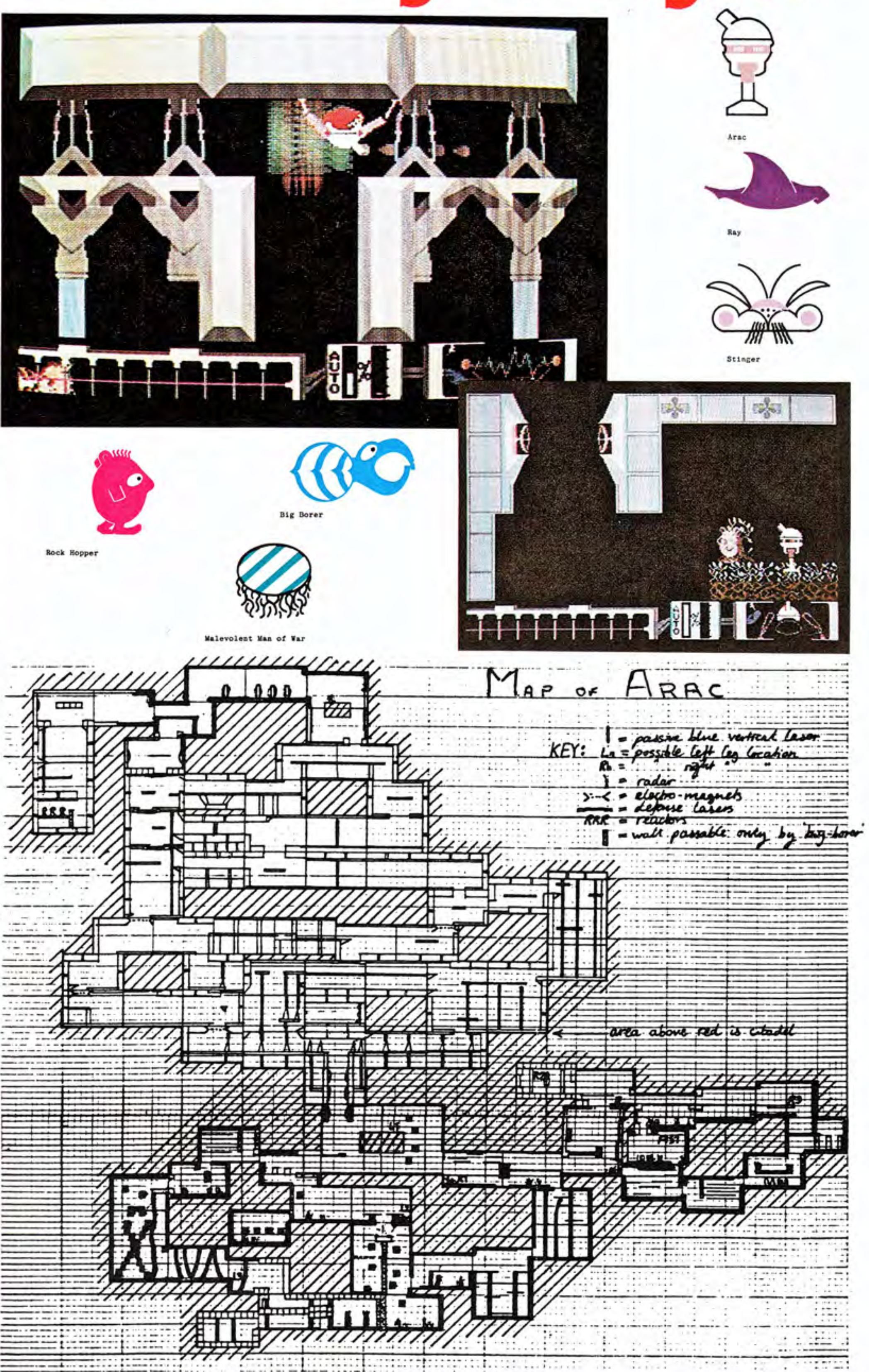


„Der sympathische kleine Fliegenfänger!"

Programm: Arac, **System:** C-64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Addictive Games, 10 Albert Road, Bournemouth, Dorset BH1 1BZ, England, Tel. (0 04 42 02) 29 64 04, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

Arac ist ein Arcade-Adventure mit einhundert verschiedenen Bildern. Sie steuern hier **ARAC**, einen etwas merkwürdig aussehenden Roboter, der gerne Fliegen und ähnliches Krabbelzeug fängt. In diesem Spiel muß Arac die Teile seines „Arachnidroiden" finden. Mit Hilfe seines Fliegenfängernetzes kann er sich eine Armee von Helfern einfangen. Wenn ARAC erst einmal seine volle Kraft erreicht hat, ist es seine Hauptaufgabe, die drei Reaktoren tief im Innern der Festung zu deaktivieren. Die Schwierigkeit liegt darin, daß Sie für die Erfüllung Ihrer Aufgabe nur dreißig Minuten zur Verfügung haben, oder auch nur zwanzig Minuten, je nach Spielstärke. Wie erfolgreich Sie dabei waren, erfahren Sie am Ende des Spiels, Ihr Erfolg wird in Prozenten gemessen. Also, packen Sie Ihren Joystick, und setzen Sie Arac in Bewegung. Die Animation ist sehr gut, Arac bewegt sich ohne das kleinste Rukken. Natürlich stehen ihm jede Menge Hindernisse im Weg. Grafikmäßig ist das Spiel sehr gut, nur beim Sound tut sich nicht viel im Commodore. Es sieht schon recht lustig aus, wenn Arac wieder einmal sein Fliegennetz schießt. Ob er dabei die Fliegen und andere Helfershelfer seiner Mission fängt, hängt ganz von Ihnen ab. Ein gut gelungenes Spiel von **ADDICTIVE GAMES!** *P.B.*

Grafik	10
Sound	6
Spielidee	9
Spielmotivation	10

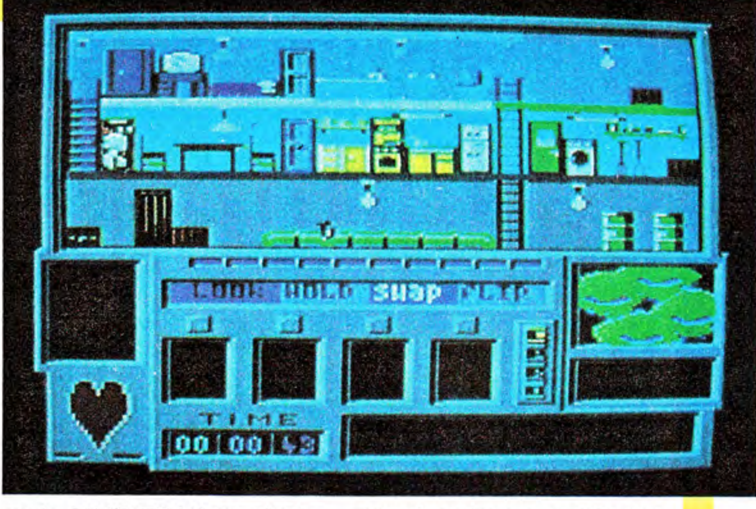



SCHNEIDER
(30 Kassetten)
SPECTRUM
(30 Kassetten)
(15) MSX (-Kassetten)
Ein brandneues Superspiel für 3 Rechner!
JACK THE NIPPER ist der böse Junge von nebenan, der sich seine Zeit mit Schabernack vertreibt!
Wenn auch Sie dieses lustige Spiel gewinnen möchten, so schreiben Sie uns einfach eine Postkarte!
ASM & GREMLIN verlosen
30 Spectrum-, 30 Schneider- und 15 MSX-Kassetten!
JACK
THE NIPPER...
BUY THIS GAME...OR ELSE!
Senden Sie Ihre Postkarte – mit der Angabe Ihres Computertyps und unter dem Kennwort: „Ich liebe Jack!" – an den TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. (Einsendeschluß ist der 20. 9. 86)
Gremlin Graphics

„Ramsch & Runen!"

Programm: Time Trax, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Mind Games, Liberty Hs, 222 Regent Street, London W1R 7DB, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst.

TIME TRAX von **MIND GAMES** ist die Story von „Gut und Böse" nach einer nuclearen Katastrophe. Um das herauszufinden, mußte ich zunächst einmal den „Beipackzettel" studieren (die Apotheker mögen mir diesen Ausdruck verzeihen!). Doch dann: ... war mir immer noch nicht ganz klar, worum es eigentlich geht. Okay, „Kleimann ist dumm", werden wohl einige jetzt behaupten. Doch: Versucht's es erst einmal selbst! TIME TRAX ist eine Art Action-Adventure – erinnert ein wenig an **NEXUS**. Nach dem oben zitierten Holocaust erfahren Sie etwas von Zeit-Toren, den ständigen Kampf zwischen Gut und Böse und die „Acht Sinne", bevor Sie den Auftrag übernehmen, die Welt vom Bösen zu befreien. Vernichten Sie also alles Feindliche, suchen und finden Sie die „Acht Gegenstände", die die wichtigen vier Runen bilden, die Sie für Ihren Erfolg benötigen, denn nur wenn Sie den „Ramsch & die Runen" gefunden haben, können Sie das Universum von den „Dunklen Mächten" befreien. Diese müssen Sie von Zone zu Zone jagen, sie ausfindig machen und immer auf die Zeit achten. Wichtig: Die verschiedenen Zeitzonen und -tore sind strikt nach einem Zeitplan geöffnet. Sind Sie nicht schnell genug, stehen Sie vor verschlossenen Türen. Es scheint eine ganze Menge in TIME TRAX zu strekken: die Grafiken sind herrlich; es gibt eine Menge an Adventure-Aufgaben; Bannsprüche können „entsendet" werden usw. Die Action-Sequenzen sind vielleicht ein wenig zu hektisch, so daß man leicht den Überblick verliert. Das Fazit kann aber nur so aussehen: Schande über mich, daß ich trotz langwierigem Testen nicht so ganz hinter den eigentlichen Spielzweck gekommen bin (geschweige denn, das Ding durchspielen konnte). Und: Ich meine, daß es gewiß clevere Leute gibt, die ein Spiel zu würdigen wissen, wo mehrere Spielearten vereinigt wurden. Schaut es Euch ruhig 'mal an! *mk*



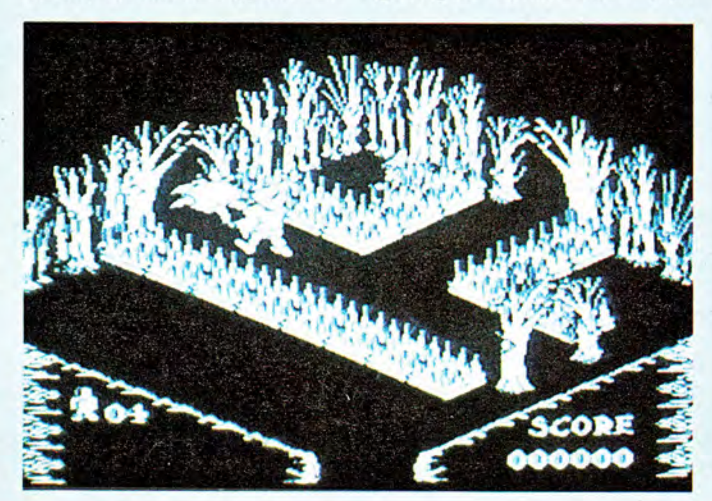
Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**5**

„3D-Labyrinth"

Programm: Pentagram, **System:** Schneider CPC 464/664/6128, Spectrum 48/128/+, **Preis:** ca. 36 Mark, **Hersteller:** Ultimate Play the Game/U.S. GOLD, **Vertrieb:** Rushware und T.S. Datensysteme, Nürnberg

Kennen Sie **Pentagram?** Nein, aber von Knight Lore oder Night-Shade von **Ultimate** haben Sie sicherlich schon was gehört. Wenn ja, dann brauchen Sie Pentagram auch nicht zu kennen. Denn ein großer Unterschied zu den oben genannten Titeln besteht nicht.

Die Spielidee ist mal wieder typisch Ultimate: Gegenstände einsammeln und an einen bestimmten Ort bringen. Das hat doch wirklich schon sooooooo'nen Bart. Allerdings, und das muß erwähnt werden, ist die Grafik wieder hervorragend. Die Spielfigur, ein Zauberer, ist sehr schön detailliert und gut animiert. Auch hat die Geschwindigkeit des Programmes stark zugenommen. Die Figuren bewegen sich nicht mehr so langsam durch die in 3D gestalteten Bilder, sie flitzen regelrecht (gegen das nächste Hindernis). Neu ist auch, daß die Gegner von oben auf einen zukommen. Da kommen Hexen (auf ihren Besenstielen) direkt auf die Spielfigur zugeflogen. Diese kann sich natürlich durch das Werfen von „Magic Spells" wehren. Negativ fällt auch die Steuerung auf. Konnte man doch bei den früheren 3D-Spielen von Ultimate noch Directional Control auswählen, so muß man sich diesmal an eine völlig neue Steuerung gewöhnen. Bei der Joystick-Bewegung nach unten(!) springt das Männchen nach oben(!).



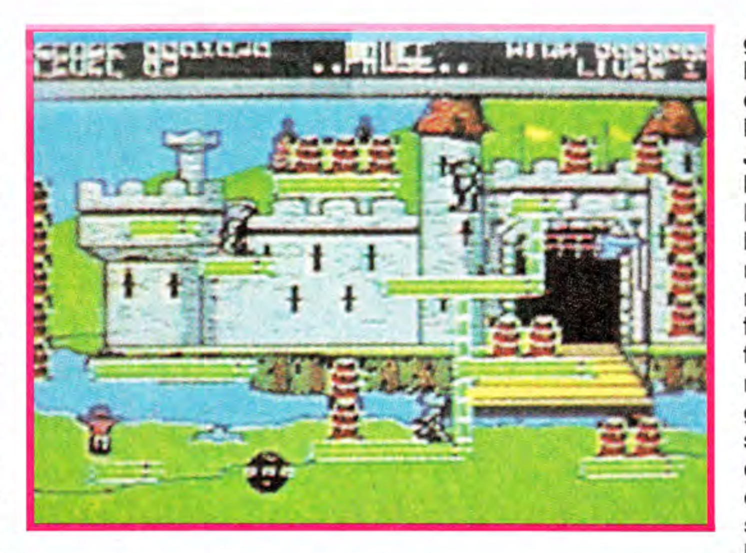
Und der Sound? Bei jedem Schritt, den der Zauberer macht, ertönt ein simpler Beep-Ton. Und wenn man einen ganzen Raum durchquert...

Pentagram ist ein Spiel für Plänezeichner und Leute, die gerne stundenlang vor dem Computer sitzen und nur **ein** Spiel spielen. *S.S.*

Grafik	**9**
Sound	**3**
Spielidee	**2**
Spielmotivation	**5**

„Jack 2"

Programm: Bombo, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 29 Mark, **Hersteller:** Rino Software, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW, England, Tel. (0 04 47 42) 73 90 61, **Vertrieb:** Rushware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2.



Der Spielhallen-Schlager **BOMB JACK** hat einen „Zwillingsbruder" bekommen. Sein Name: **BOMBO**. Nach der Bomb-Jack-Version von „Elite", die wir in ASM 5/86 vorgestellt haben, haben wir nun das Vergnügen über „Jack 2" von der Firma **RINO** zu berichten!

Eigentlich braucht man wohl nicht mehr viel über die Spielhandlung zu sagen, so daß ich mich auf die Unterschiede beider Versionen beschränken kann. Beide haben ihre Vor- und Nachteile. Beide verfügen über einen tollen Sound, der mir allerdings bei Bombo doch noch etwas besser gefiel. Die Grafik von Bombo ist vielleicht nicht ganz so gut, wie die vom Bomb Jack, und außerdem verfügt Bombo über drei verschiedene Bilder, während es bei „Jack 1" derer fünf sind. Auch in der Steuerung gibt es leichte Unterschiede, die allerdings nicht gravierend ausfallen: die Spiel-Figur bei Bombo ist etwas kleiner, so daß insgesamt das Spiel leichter zu beherrschen ist. Die Größe der Figur war m. E. eines der Haupt-Mankos bei Bomb Jack. Dafür reichte bei Bomb Jack bereits eine leichte Berührung der Bomben, um diese aufzunehmen. Bei Bombo hingegen muß man schon sehr „handfest" durch die Bomben laufen, um diese aufzusammeln. Ansonsten sind keine größeren „Differenzen" zwischen den „Zwillingsbrüdern" festzustellen. Für welches der beiden Spiele man sich nun entscheiden mag, beide sind ihr Geld wert! Bei mir jedenfalls schneidet BOMBO sogar noch etwas besser ab! *O.S.*

Grafik	9
Sound	10
Spielidee	9
Spielmotivation	9

„That's Entertainment!"

Programm: Bump, Set, Spike, **System:** C-64/128, **Preis:** ca. 15 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, **Vertrieb:** Micro-Händler GmbH, Robert-Koch-Str. 1, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0 21 61) 6 00 41/2/3.

MASTERTRONIC hat in der Serie „Entertainment USA" ein Sport-Spiel, für das ich mich sehr interessierte: **BUMP, SET, SPIKE**. Es handelt sich um eine Volley-Ball-Simulation, die auf Anhieb Freude bereitete und Interesse „nach mehr" erweckte! Sie spielen ganz nach den internationalen Volley-Ball-Regeln – mit der Ausnahme, daß jeweils nur zwei Spieler ein Team bilden! Die Figuren erinnern mich sehr an die von „Five-A-Side-Soccer". Handelt es sich demnach um die Entwicklung von ANIROG? Egal, das scheint nebensächlich. Zum Spiel: Punkte kann nur die Partei machen, die das Aufschlagsrecht besitzt. Drücken Sie den Feuerknopf, und bewegen Sie synchron den Joystick auf einen Punkt im Feld des Gegners – der Aufschlag ist erfolgt! Das andere Team rast nun zu dem mit einem „X" markierten Punkt, macht sich per Feuerknopf-Druck bereit und schlägt den Ball zurück ins andere Feld. Außerordentlich viel Geschick benötigen Sie, um den Ball aufzunehmen, ihn weiterzuleiten und mit einem Schmetterball den Punkt für sich zu entscheiden. Nach einer gewissen Zeit haben's Sie aber sicher raus! Die Bilanz: Es handelt sich um ein Spiel, das man beachten sollte! Übrigens: Im Hauptmenü können Sie wählen, ob Sie in der Halle oder am Strand spielen möchten. Grafik und Bombensound stimmen. Bravo, Mastertronic! *mk*

Grafik	9	Sound	10
Spielidee	8	Spielmotivation	9

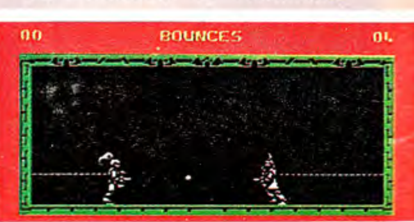
Wilde Babies

Programm: Baby Berks, **System:** C-16/116/Plus 4, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Alpha-Omega (CRL), **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

Vor ca. einem Jahr wurde das Programm **BABY BERKS** von einer englischen Commodore-User Zeitschrift als Listing veröffentlicht. Nun gibt es dieses Programm für die, die zu faul zum Abtippen sind, auf Kassette und wird von **ALPHA OMEGA**, einem Label von CRL vertrieben.
Ihre Aufgabe ist es, durch insgesamt 16 Bilder (die sich kaum voneinander unterscheiden) zu kommen.

Sprünge

Programm: Bounces, **System:** Commodore 64/128, Spectrum, **Preis:** ca. 39,– DM, **Hersteller:** Beyond Software, 3rd Floor, Lector Court, 151 Farringdon Road, London EC1R 3AD, **Vertrieb:** u. a. Rushware + T.S. Datensysteme



BOUNCES von **BEYOND** hat zwar eine sehr schöne Spielidee, doch ist die Umsetzung nicht so gut gelungen, wie ich es mir erhofft hatte. Das Spiel kann von der Grundidee als modernes Squash bezeichnet werden (auch eine Ähnlichkeit mit Break-Out läßt sich nicht verheimlichen). Zwei Ritter, Ashley und Erik, befinden sich in einer Art Turnhalle und sind jeweils mit einem elastischen Band an einer Seite mit der Wand festgebunden. In der Hand halten sie Schläger, mit dem ein durch das Bild springender Ball getroffen und abgeschlagen werden muß. Nebenbei kann man auch den Kontrahenten bekämpfen. Das Spiel bereitet trotz einfacher Aufmachung viel Freude, doch ist der Preis zu hoch. *max*

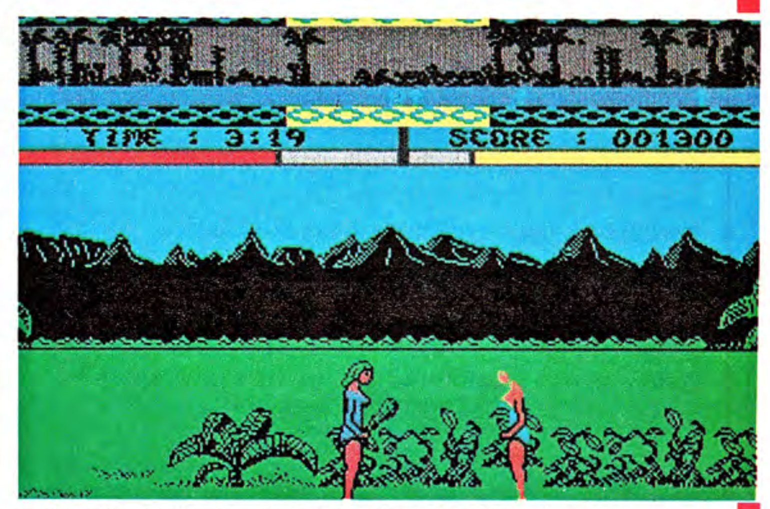
Grafik	8
Sound	7
Spielidee	8
Spielmotivation	8

„Damenkampf“

Programm: Legend of the Amazon Women, **System:** Spectrum, C-64, Schneider, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** U.S. Gold, **Vertrieb:** Rushware

Mit einer doppelseitigen, farbenprächtigen Anzeige wirbt **U.S. GOLD** für ein neues Spiel. Laut Anzeigentext erwartet den Spieler ein schreckliches Schicksal im Amazonas-Dschungel (...). Na ja, so toll, wie es in der Anzeige beschrieben wird, ist das Spiel **LEGEND OF THE AMAZON WOMEN** auch wieder nicht. Dafür ist die Spielidee schon wieder zu alt.
Der Spieler steuert eine Frau durch den Dschungel des Amazonas und muß andere Frauen, die ihm entgegenkommen, mit einer Keule niederschlagen. Wird man selber getroffen, gibt es einen Energie-Abzug. Vier Leben stehen zur Verfügung. Ebenso muß man auf Pfeile und Dornen achten, deren Berührung man vermeiden sollte.
Die Grafik sowie die Animation der Figuren erinnert stark an Tir Na Nog oder Dun Darach. (Ich habe die Spectrum-Version getestet!) Der Hintergrund ist ebenfalls sehr schön detailliert dargestellt und wird während des Spieles langsam mitgescrollt. Oben im Bild sieht man die Landschaft noch einmal im Kleinformat. Grafikmäßig ist also „alles in Ordnung“. Nur ist das Spiel eigentlich ähnlich wie z.B. „Fighting Warrior“. Besonderheiten bietet „Legend of the Amazon Women“ nicht, außer vielleicht, daß sich diesmal Frauen schlagen und verprügeln. Das mag den einen oder anderen zum Kauf anregen, jedoch stößt das Spiel beim weiblichen Geschlecht weitgehend auf Ablehung (soweit ich das festgestellt habe). Meiner Meinung nach ist Legend of the Amazon Women ein Spiel, auf das man trotz der hervorragenden Grafik ruhig verzichten kann.

Peter Braun



Grafik	9
Sound	6
Spielidee	6
Spielmotivation	6

Dabei müssen die Babys der Berks, die schnell heranwachsen und dann gefährlich werden, vernichtet werden. Sind aus den Babys erstmal richtige Berks geworden, können Sie nicht mehr abgeschossen werden.
Steuern Sie also Ihren Panzer durch die labyrinthförmig aufgebauten Bilder, und feuern Sie, was das Zeug hält. Obwohl das Spiel nicht zu den schnellsten gehört, kann man BABY BERKS „zwischendurch“ spielen. Auf die Dauer macht es keinen Spaß mehr. *cat*

Grafik	7
Sound	7
Spielidee	6
Spielmotivation	7

Einfach gut!

Programm: Eight Ball, **System:** Dragon 32/64, **Preis:** ca. 27,–; **Hersteller:** Microdeal Ltd. Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstraße 27, 6057 Dietzenbach

Wenn man den Titel **EIGHT BALL** hört, so wird man unwillkürlich wahrscheinlich an eine Flippersimulation oder etwas ähnliches denken, aber ...
Nach dem Laden erscheint ein Titelbild (wohl das schlechteste am Ganzen), und eine Melodie ertönt aus dem Lautsprecher. Erst jetzt wird das Spielfeld aufgebaut, welches einen Poolbillardtisch darstellen soll. Eine weiße Kugel huscht rechts am Bildschirm, die sich vom Joystick lenken und durch den Knopf anhalten läßt, vorbei. Oberhalb des Tisches erscheint eine Skala, in der man die Schieß-Stärke einstellen kann. Dann geht's los: den Billard-Stock positionieren, Knopfdruck und die Kugeln gehen auseinander. Anschneiden, Ticken und Stoßen ist ebenfalls möglich.
Das Spiel ist für 2 Spieler konzipiert, aber durch Druck der Leertaste wechselt das Spiel wieder zum 1. Spieler. Auch der Sound darf nicht vergessen werden, auch er ist realistisch gestaltet, man hört das Klicken der Kugeln etc.
Ansonsten ist **Eight Ball** ein Spiel mit Pfiff, das in keiner Sammlung fehlen sollte. **MICRODEAL** hat wieder einmal ein Spitzenprodukt hervorgebracht! *'M.A.*

Grafik	9
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	9

„Der Suff-Kopp“ Harvey

Programm: Harvey Headbanger, **System:** Schneider, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, **Vertrieb:** Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel. (02 11) 6 80 14 03
Ein typisches „Low BudgetProdukt“ ist dieser **HARVEY HEADBANGER** von **FIREBIRD**: es handelt von einem Thema, das wohl vielen Journalisten auch nicht ganz fremd ist – die Unfähigkeit, ohne Alkohol arbeiten zu können. Spaß beiseite! Harvey und sein Gegenspieler Hamish Highball donnern beide durch ein Labyrinth, einer dem anderen die Cocktails wegschnappend. Ziel ist es, den Alkohol-Pegel immer höher zu halten, als den des Kontrahenten. Dies wird in einem gewundenen Strohhalm, links und rechts des Bildschirms, angezeigt. Die Cocktails erscheinen, wenn Sie Ihre Planquadrate (Rot oder Blau) betreten. Stürzen Sie sich dann über den Stoff her, so ertönt ein furchterregendes Schlürf-Geräusch, und der „Aljohool-Meter“ steigt. Wenn Ihr Gegenspieler „ausgetrocknet“ erscheint, können Sie mit geschickter Strategie seine Planquadrate blokkieren, besser: „wegsaufen“. Das Spiel überwältigt mich nicht gerade wegen seiner Grafik oder dem „Plastik-Sound“ (schneiderbedingt?, spielt allerdings die Titelmelodie während des Ladevorgangs!), die Spielidee allerdings macht den guten HARVEY zu einem Original. Mein Aufruf: „Die Bar ist geöffnet“! *mK*

Grafik	7
Sound	6
Spielidee	10
Spielmotivation	9

GLASS – „dünn bis durchsichtig!!!

Programm: Glass, **System:** Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Quicksilva, London, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

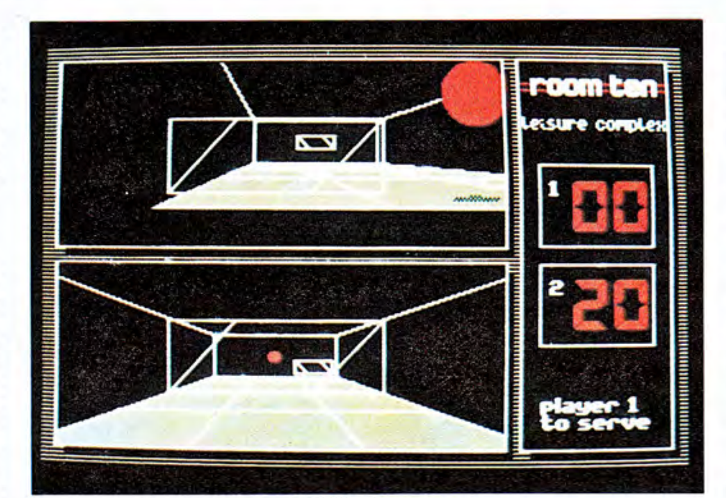


GLASS, so heißt das neueste Produkt der „Gamelords", wie sich die Programmierer von **QUICKSILVA** gerne nennen. Es handelt sich um ein reines Action-Spiel mit einer recht anspruchslosen Story. Ich habe das Spiel in der Schneider-Fassung getestet. Eines gleich vorweg: die Grafik-Effekte sind echt allererste Güte, und auch der „Rest" der Grafik und die Darstellungsformen können sich durchaus sehen lassen! Die Story und das Spielgeschehen sind eher als „dünn bis durchsichtig", sprich: mager, zu bezeichnen.
GLASS ist ein ganz einfaches Baller-Spiel, das nur von der guten Grafik lebt. Der Sound beschränkt sich auf einige Schuß- und Explosionsgeräusche und muß als unzureichend bezeichnet werden. Worum geht es nun bei GLASS? Der Spieler muß sich mit seinem Raumschiff durch verschiedene Level kämpfen, um letztendlich das Mutterschiff der Invasoren zu zerstören. (Wo habe ich das bloß schon einmal gehört?). Haben Sie diese Aufgabe gelöst, so geht es ins nächste Level, welches schwieriger ist. Im ersten Level hat man es mit Monstern zu tun, die auf das eigene Raumschiff zufliegen. Diese müssen zweimal mit dem Laser getroffen werden, bevor sie sich zurückziehen. Hat man die Monster überstanden, gelangt man ins Level 2, in dem man Astronauten, die mit Handgranaten werfen, abschießen muß (wie geschmacklos). Hat man auch diese „Mission" gemeistert, so wird die Jagd auf panzerähnliche Gebilde eröffnet! Es gilt, merkwürdigen Klötzen auszuweichen, die auf Sie zurasen. Zu guter Letzt wird das Mutterschiff vernichtet – der erste Spielabschnitt ist beendet. Diese und ähnliche Handlung(en) wiederholen sich mit jeweils steigendem Schwierigkeitsgrad – bis man selbst dran glauben muß. Die Bilanz: Kein gutes Spiel, das ohne die Supergrafik ein sicherer Kandidat für ASM's „Flop des Tages" gewesen wäre! *O.S.*

Grafik	9
Sound	5
Spielidee	3
Spielmotivation	5

Der „Room-Blazer"

Programm: Room 10, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 32,– DM, **Hersteller:** CRL Group PLC, CRL House, Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst



Die galaktischen Sportspiele erfreuen sich immer größerer Beliebtheit. Allerdings gibt es auch hier ein paar Ausnahmen. So war das 3D-Tennisspiel **BALLBLAZER** hierzulande kein besonders großer Erfolg. Ein von der Spielidee ähnliches Programm, **ROOM 10** von **CRL**, ist dagegen ein fantastisches Spiel.
Der etwas seltsame Name, übersetzt „Raum Zehn", kommt von der Zelle, in der das Spiel, eine Art 3D-Ping-Pong, gespielt wird. Geschrieben von dem **TAU CETi**-Programmierer **PETE COOK**, werden Sie bestimmt ROOM 10 garantiert mehrmals spielen (Achtung: Suchtgefahr!). Der Bildschirm ist gesplittet, das heißt, jeder Spieler hat seinen eigenen „Bildschirm". Jeder hat auch seinen persönlichen Blickwinkel, in 3D, versteht sich. Die Schläger bestehen aus rechteckigen Platten, die nach links, rechts, oben und unten bewegt werden können. Nun muß versucht werden, den Ball immer zu treffen (was sonst?), so daß er nicht die Hinterwand berührt. Schwer wird's erst, wenn man in einem höheren Level gegen den Computer spielt. Die Sound-Effekte klingen wie ein metallisches „Boing" und sind recht abwechslungsreich. In einem Menü können die verschiedenen Spielarten, das Tempo, Steuerung und sogar die Farben der Zelle festgelegt werden. Ah ja, Menü: Am Anfang wird man nach der Muttersprache gefragt, denn die Menüs können in Englisch, Französisch, Deutsch, Hydran und Cetan ausgedruckt werden (wobei die letzten beiden nur etwas bringen, wenn man schon ein bißchen zuviel getrunken hat ...). Da ich nun aber Französisch nicht beherrsche und mir deutsch lieber ist als Englisch, habe ich natürlich DEUTSCH gewählt. Aber was für ein Deutsch! Einen Unterschied zwischen Groß- und Kleinschreibung gibt es nicht, dafür umsomehr Übersetzungsfehler: „Tasten auswachlen" usw. Wie muß das erst in Französisch aussehen? Aber wenigstens haben sie sich Mühe gegeben, eine mehrsprachige Anleitung herauszubringen.

ROOM 10 ist ein einfaches, aber sehr unterhaltsames und abwechslungsreiches Sportspiel. Durch die Kombination von einem guten Sound, guter Grafik und einer ausgezeichneten Spielidee wird das Spielen nicht so schnell langweilig. *max*

Grafik	9	**Spielidee**	9
Sound	9	**Spielmotivation**	9







„... sehr gut gelungenes Actionspiel mit Abenteuer-Touch und sehr hohem Spielwitz."
(HAPPY COMPUTER 07/86)

Mission ELEVATOR ist lieferbar für:
COMMODORE und SCHNEIDER
(Kassette, Diskette)

MIT DEUTSCHER SPIELANLEITUNG!

Mission ELEVATOR

SCHNEIDER CPC Diskette



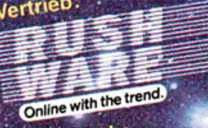
Deutsch/Englisch

MICROPOOL Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von Horten und Quelle INTERNATIONAL sowie in gutsortierten Computershops.

Mission ELEVATOR bestellen Sie bei Quelle unter der Kat.-Nr.:

CPC-Kass 560-632-2
C64-Kass 560-813-8
C64-Disk 560-823-7

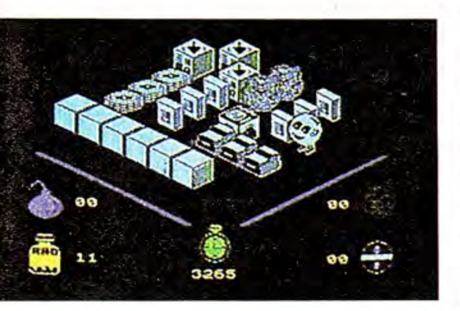
Vertrieb:



Mitvertrieb:
Microhändler GmbH

„Masse statt Klasse"

Programm: Molecule Man, **System:** Spectrum, MSX, Schneider, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Mastertronic (Adresse letzte Seite)



Ich weiß nicht, wie Ihre Meinung dazu ist, aber ich bin der Auffassung, es gibt langsam genug 3D-Labyrinthspiele à la Knight Lore. Dasselbe gilt auch für das neueste Werk von **MASTERTRONIC**, auch wenn sich die Programmierer größte Mühe gemacht haben. **MOLECULE MAN** hebt sich nicht von der Masse der Spiele ab.

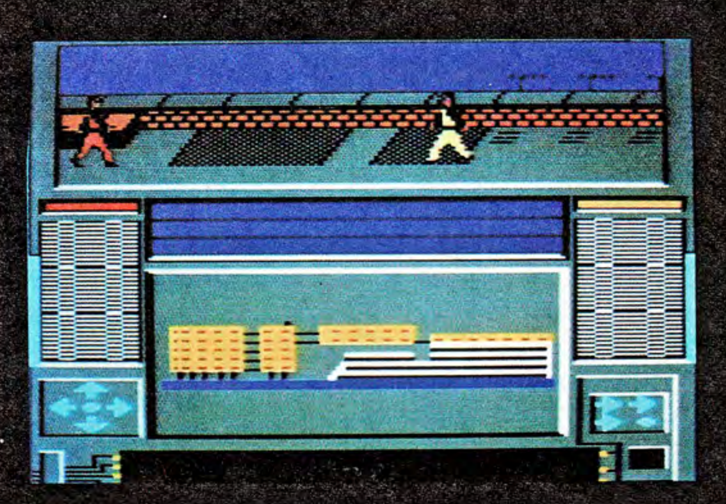
In diesem Spiel steuern sie eine kleine Figut (Roboter?) durch ein 3D-Labyrinth. Dabei müssen sie allerlei Gegenstände, wie z. B. Pillen



und Münzen finden und einsammeln. Besonderheit dieses Programmes ist es, daß man seine eigenen Labyrinthe konstruieren kann. Vielleicht wird das Spiel ja dadurch interessanter? Mich reißt es jedenfalls nicht vom Hocker. Der günstige Preis von ca. 10 DM reizt eventuell zum Kauf, doch ist es nicht eine Überlegung wert, für etwas mehr Geld ein besseres Spiel dieser Art zu kaufen? Wer allerdings für 10 DM in die Welt der Labyrinthspiele einsteigen möchte, sollte sich dieses Programm einmal ansehen. *p.b.*

Grafik	**8**
Sound	**5**
Spielidee	**3**
Spielmotivation	**5**





Programm: Nexus, **System:** C-64/128, (Schneider CPC geplant), **Preis:** ca. 35,– DM, **Hersteller:** Nexus Produktions, **Vertrieb:** Funtastic Mail Order, Tannhäuser Platz 22, 8000 München 81

NEXUS – ein neuer Name auf dem Softwaremarkt, der sich binnen kürzester Zeit bei den Computer-Freaks einprägen dürfte. Nexus – das steht gleich für zwei Neulinge auf dem Sektor der Computer-Programme: Getreu der wörtlichen Bedeutung des Wortes (Nexus = zu Deutsch: Zusammenhang, Verbindung) formierte sich eine neue Software-Firma und brachte ein Programm heraus, das denselben Namen trägt.
Das Team von Nexus, allen voran Clive Bailey, besteht aus ehemaligen Mitarbei-



tern der Firma Beyond. Benannt wurde das neue Software-Haus nach dem schon zu Beyond-Zeiten geplan-

Nur sehr mager!

Programm: Cyberun, **System:** Spectrum 48/128/+, Schneider CPC 464, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Ultimate/U.S. Gold (Deutschland), An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg.



Es hat ja nun lange genug gedauert, bis **ULTIMATE/U.S. GOLD** wieder etwas Neues für den Spectrum und Schneider herausgebracht haben. Groß und breit angekündigt, ist **Cyberun** veröffentlicht worden. Von Ultimate war man bisher nur „First Class Software" gewöhnt, aber es scheint mit Ultimate bergab zu gehen! Denn Cyberun ist wirklich kein überragendes Spiel.
Ultimate versteht es auch, Spiele so unverständlich und kompliziert zu machen, das man trotz Anleitung nicht durchsteigt. Zudem besteht die Anleitung aus einem englischen Gedicht ... Nun, am Anfang steuert der Spieler ein „normales" Raumschiff, welches jedoch „getuned" werden kann. Zusätzliche Triebwerke, Dockungskupplungen (?), Lasers und der üblichen „Tüttelkram" müssen erstmal gefunden werden. Das heißt stundenlang auf der Planetenoberfläche herumfliegen und nach den Teilen Ausschau halten. Einige sind sogar in den Wolken versteckt ...
So, und hat man nun endlich alle Teile gefunden, geht das Spiel erst richtig los (wenn man bis dahin nicht schon alle Leben verloren hat).
Es geht in den Untergrund! Unterhalb der Oberfläche befinden sich Gänge, durch die geflogen werden muß. Aber Achtung! Wenn ungeschickt gesteuert wird, kann man sich in einem engen Gang einklemmen (Game over). Und hier unten müssen Teile eines anderen Raumschiffes gefunden und an die Oberfläche gebracht werden. Das Raum-

... und wieder rollt die Kugel

Programm: Slamball, **System:** C-64, **Preis:** ca. 15 Mark, **Hersteller:** Americana, **Vertrieb:** Rushware (Adresse letzte Seite)

Mit **SLAMBALL** liegt nun eine weitere Flipper-Simulation auf dem Commodore vor. Wenn man Slamball jedoch mit dem Pinball Construction Set vergleicht, so schneidet Slamball schlechter ab. Zwar verfügt Slamball über ein sehr schnelles Scrolling, da das Flipper-Spielfeld größer als der Bildschirm ist, ist aber sonst nicht sehr abwechslungsreich. Die Grafik ist auch nur Durchschnitt, und ebenso könnte Slamball ein wenig mehr Farbe vertragen. In der Anleitung steht noch etwas davon, daß Slamball mit Überraschungen vollgepackt sein soll. Aber das hält sich auch in Grenzen. Dieser Flipper ist nicht mehr als Durchschnitt, vielleicht ein wenig darüber. Die Steuerung des Flippers erfolgt über den Joystick, was sehr hinderlich ist. Eine Tastensteuerung wäre komfortabler gewesen. Wer jedoch günstig einen Flipper kaufen möchte, kann ruhig zugreifen.

p.b.

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**6**

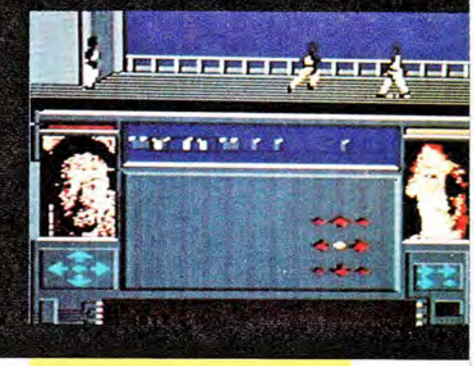
ten Spiel Nexus, welches jedoch erst nun unter der Regie des neuen Teams erschien.
Die Handlung des Programms wird von einem interessanten Background bestimmt: Sie sind ein Reporter und werden damit beauftragt, das Hauptquartier eines kolumbianischen Drogenhändlers zu erforschen. Hier warten gleich zwei Aufgaben auf Sie: Zum einen müssen Sie Ihren gefangengehaltenen Freund auffinden und darüber hinaus die wahren Hintergründe dieser kriminellen Vereinigung aufdecken. Sie führen einen schweren Kampf gegen ein gutorganisiertes Drogensyndikat, doch Sie finden Unterstützung durch



Nexus, eine Organisation, die sich in das Hauptquartier der Gangster eingeschlichen hat und Sie mit Waffen und sonstigen nützlichen Gegenständen versorgt.
Die Story ist eine Mischung aus Impossible Mission und Enigma Force, wobei die besten Elemente dieser beiden Programme geschickt miteinander verknüpft werden.
Nicht nur die fantastische Grafik und die hervorragende Animation, sondern auch die großartige Background-Musik und tolle Sound-Effekte lassen das Programm aus dem Gros der Computer-Spiele weit herausragen. Rechnen Sie nun noch einige knifflige Rätsel und einen atemberaubenden Handlungsablauf hinzu, und das Ergebnis ist ein Programm, das man getrost mit dem Prädikat „Sehr zu empfehlen" versehen kann.

bez.

Grafik	**10**
Sound	**10**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**10**



schiff sieht, wenn fertig zusammengesetzt, mehr wie ein Boot mit einem riesigen Surfsegel aus. Das letzte Teil, das Segel, befindet sich übrigens schon an der Oberfläche. Dieses Segel sieht grafisch sehr gut aus, denn es nimmt fast ein Drittel des Bildschirms nur für sich in Anspruch!
Aber auch die andere Grafik kann sich sehen lassen. Schön ausgearbeitete und große Sprites lenken von der stumpfen Spielidee ab. Allerdings ist der Spielablauf wieder recht langsam geworden.
Und in Punkto Sound wird es Ultimate nie lernen. Er beschränkt sich auf eine kurze Titelmelodie und die bekannten Ballergeräusche. Das ist schon fast eine Zumutung!
Es ist schade, daß ein Spiel mit einer Supergrafik einen so mageren Spielinhalt hat. Wenn sich doch Ultimate mal was Neues einfallen lassen könnte!

S.S.



Grafik	**9**
Sound	**5**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**4**

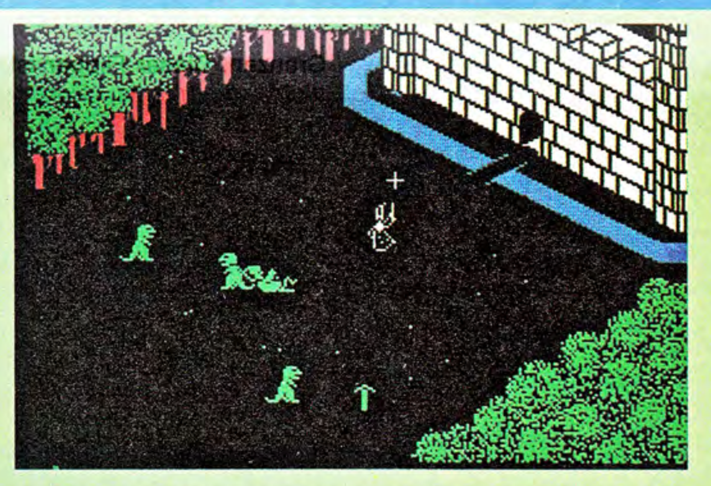
„Verlorene Schlacht"

Programm: Desert Hawk, **Preis:** ca. 10,– DM, **System:** Spectrum 48/128/+, **Hersteller:** Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg
Und noch ein Billigspiel! **DESERT HAWK** von **PLAYERS** schließt sich auch dem neuen Trend an. Ob es auch was taugt, ist eine andere Frage!
Die Spielidee erinnert etwas an FORT APOKALYPSE: Die überlebenden Soldaten müssen aus den Gebieten des Feindes gerettet werden. Dazu bedient man sich eines Hubschraubers, der (natürlich) mit verschiedenen Waffen ausgerüstet ist. Allerdings kann der Hubschrauber maximal nur drei Soldaten aufnehmen. Dann muß zur Landestation zurückgeflogen werden, wo die Soldaten „abgeladen" werden und der Helikopter wieder aufgetankt wird. Dann geht's weiter: Die nächsten Soldaten wollen auch gerettet werden. Aber nun kommen noch andere Hindernisse hinzu: Panzer, Raketen, Missiles usw. bedrohen unseren Hubschrauber.
Die Grafik ist nichts Besonderes – alles Durchschnitt. Die Landschaft, in der man umherfliegt, beschränkt sich auf wenige Bilder. Und der typische Hubschraubersound fehlt natürlich. Insgesamt ein Spiel, auf das man ruhig verzichten kann!

S.S.

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielidee	**6**
Spielmotivation	**5**

Sodov und das GOLD



Programm: The Sorceror, **System:** Commodore 64/128, Spectrum, **Preis:** ca. 15,– DM. **Hersteller:** Bug Byte, Mulberry-House, Canning Place, Liverpool L1 8JB, **Vertrieb:** TS. Datensysteme

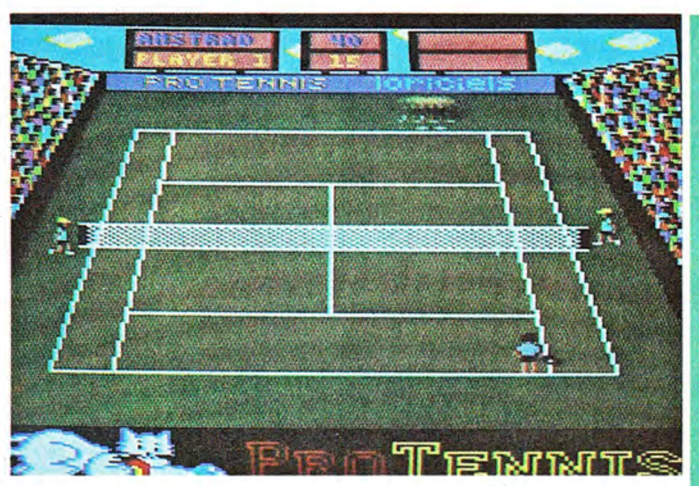
Sodov der Zauberer muß sein Schloß vor angreifenden Drachen verteidigen. Die Drachen haben dabei nur ein Ziel: In das Schloß von Sodov zu gelangen und dort die Lehrlinge des Zauberers zu entführen. Aber was ein richtiger Zauberer ist, der kann sich natürlich mit Zaubersprüchen wehren. Also auf die Zinnen der Burg gestiegen und die Zaubersprüche auf die Drachen losgelassen. Wird ein Drache getroffen, verwandelt sich dieser in einen Goldklumpen, der dann Punkte bringt. Aber auch die Drachen können sich wehren – mit einem Feuerstrahl. Also heißt es geschickt zu steuern, um nicht geröstet zu werden.

THE SORCEROR besteht aus zwei Bildern: Eines innerhalb des Schlosses und das andere, in einer schönen 3D-Grafik, auf den Zinnen der Burg.

Fazit: Ein unterhaltsames Spiel, das schnelle Reaktionen erfordert und somit einen hohen Motivationswert (relativ gesehen) hat. Auch der Preis ist vernünftig. *cat*

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**9**

Serve & Volley!



Programm: Pro-Tennis, **System:** Schneider, **Preis:** (Kass.) 39 Mark; (Disc) 59 Mark, **Hersteller:** Loricels, **Vertrieb:** Activision Deutschland GmbH, Postfach 760680, 2000 Hamburg 76

„Professional Tennis" – kurz: **PRO-TENNIS** – von dem emsigen französischen Software-Entwickler **LORICELS** ist wohl eine „Hommage" an die ausgezeichnete Freundschaft zwischen Henri Leconte und Boris Becker! Doch: Beide würden sich etwas enttäuscht zeigen. Denn: Dieses Programm ist etwas zu schnell erdacht und flüchtig gemacht! Es gab schon viele, viele Vorgänger, die den Weißen Sport in den Computer beordert haben. PRO-TENNIS unterscheidet sich kaum von „älteren Semestern". Der einzige Unterschied ist der, daß man die Art des Bodenbelages wählen kann (dies hat einen Einfluß auf die Schnelligkeit und das Sprungverhalten des Balles). Die Spielregeln dürften jedem klar sein. Einige Feinheiten: Beim Aufschlag den Feuerknopf drücken (oder die entsprechende Taste – bei Keyboard-Steuerung), der Ball springt hoch, den Feuerknopf loslassen, wenn der Ball sich im Fallen befindet, dann erfolgt der Service. Der Return: Je höher Sie den Ball auftropfen lassen, desto mehr Fahrt bekommt er bei Ihrem Rückschlag. Treffen Sie den Ball, wenn dieser sich bereits in der Bewegung nach unten befindet, können Sie einen gefühlvollen Lob anbringen. Obwohl die Spielidee schon sehr veraltet ist, gebe ich dennoch PRO-TENNIS gute Hit-Chancen. Schneider-Freunde werden einen Tennis-Simulator erhalten, der zumindest in der „Nach-Boris-Zeit" in Deutschland reißenden Absatz finden könnte. Das Spiel ist nicht schlecht, die Grafik aber recht simpel. Die Spielmotivation dürfte – nach dem Erfolg des Leimeners – eigentlich (zumindest in Deutschland) recht hoch sein!

fripp

★ ☆ ★ ☆ ★ ☆

Grafik	**7**
Sound	**–**
Spielidee	**3**
Spielmotivation	**9**

VIVA!

Programm: Viva Vic!, **System:** VC-20, **Preis:** ca. 24 Mark, **Hersteller:** Llamasoft, **Vertrieb:** Rush Ware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

VIVA VIC! ist eine Spielesammlung von Action-Games für den Commodore-VC-20. **LLAMASOFT** hat eine Reihe von altbewährten Action-Spielen auf einer Kassette zusammengestellt, die zweifellos jeden VC-20-Fan begeistern werden! Unter anderen sind ehemalige Cartridge-Modul-Spiele auf dieser **VIVA-Kassette** zu finden. Insgesamt handelt es sich um die einstigen Renner: **ANDES ATTACK, TRAXX, GRIDRUNNER, ABDUCTOR, LASER ZONE, MATRIX, METAGALACTIC LLAMAS BATTLE AT THE OF TIME** und **HELL GATE.** Ja, was soll man eigentlich zu dieser Zusammenstellung sagen? Eines ist klar: Es scheinen die interessantesten Programme für den „großen, alten VC-20" auf einem Datenträger gebannt worden zu sein.

Wie ich meine, ein absolutes Muß für jeden VC-20-Freund! *hine*

Grafik	**5-8**
Sound	**6-9**
Spielidee	**2-9**
Spielmotivation	**8-9**


Weitere Action Games auf S. 27

Quo vadis, Atari? Der „Leid-Artikel"

ASM versucht eine neue Serie: Den „Leid-Artikel". Hierbei sollen User von verschiedenen Rechnern die Vorzüge, die Schwächen ihres Computers in einem kurzen Aufsatz schildern. Desweiteren können unsere Leser mal so richtig Dampf ablassen, was die verschiedensten Probleme und Ärgernisse rund um ihren Rechner angeht. Wir werden alle Zuschriften gewissenhaft zur Kenntnis nehmen und hoffen, daß man unter Mithilfe des ASM-Lesers einige Schwierigkeiten beseitigen kann. Zu gewinnen gibt's natürlich auch etwas: Unter den besten (es brauchen nicht die längsten und stilistisch ausgereiftesten zu sein!) „Aufsätzen" werden wir drei Geldpreise ausschütten: Einmal 100 Mark, einmal 50 Mark und zweimal 25 Mark. Zugegeben, dies ist wahrlich kein Super-Preisausschreiben einer „Waschmittel-Firma". Dafür aber hoffen wir, daß nicht wir, sondern die Leserschaft im besonderen „profitiert"! Also, machen Sie mit! Der erste „Leid-Artikel" befaßt sich mit den ATARI-8-BIT-RECHNERN.

„Quo vadis, Atari". Ja, wohin wirst Du gehen? Trotz des für Homecomputer recht hohen Alters zählen die sogenannten „kleinen Atari" noch immer zu den besten und leistungsfähigsten Rechnern. Leider ist das Software-Angebot nicht gerade sehr umfangreich. Worin sind die Ursachen zu suchen? Auch in England, wo es Firmen, wie z. B. **ENGLISH SOFTWARE** gibt, die noch bis vor einigen Monaten fast „exklusiv" für Atari geschrieben haben, ist der Markt für die „Xl's und XE's" unverständlicherweise fast tot. Wie sieht es in den USA aus? Wo bekommt man im deutschsprachigen Raum „ausreichende" aktuelle Software her? Dies und vieles mehr sind Fragen, die Sie sich selbst stellen und auch beantworten sollten. Schreiben Sie uns doch Ihre „gesammelten Erfahrungen"! Für viele Atari-User ist im Jahre 1986 die „Welt zusammengebrochen". Lag es nur an dem Erscheinen des Atari ST? Viele schütteln hier den Kopf. Denn: die „kleinen" Atari sind in der Lage, von den Leistungsdaten her für jeden Bereich etwas zu bieten! So verfügen Sie beispielsweise über einen guten 4-Kanal-Sound, der sich hören lassen kann. Auch die Grafik- und Farbfähigkeiten sind sehr gut. Es lassen sich z. B. Farben aus einer 255 Farben umfassenden Palette auswählen. Sprites (hier: Player Missiles genannt) können ebenfalls dargestellt werden, was wiederum nicht alle Computer beherrschen.

Alles in allem sind die Atari-Computer von der technischen Seite her betrachtet grundsolide, gute Geräte. Diese hätten eigentlich – auch in puncto Software – von so mancher Firma eine bessere Beachtung verdient gehabt!

So, nun beginnt Ihre Aufgabe, den „Leid-Artikel" zu schreiben. Also raus mit allem, was Sie bewegt! Zum Abschluß möchte ich Ihnen gern noch zwei von vielen Leserzuschriften zu Gemüte führen. Vielleicht kann der eine oder andere den Lesern einige Ratschläge, Kontakte oder ähnliches vermittelt? Unsere ASM-Adresse kennen Sie ja bereits. Wer noch nicht so firm sein sollte, dem wird sie jetzt nachgereicht: ASM-Redaktion, TRONIC-VERLAG, Kennwort: Leid-Artikel, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß ist der 30. September 1986. Die mit Geldpreisen honorierten Artikel werden dann erst in der übernächsten ASM publiziert. Nun zur Leserpost:

„In Heft 4/86 stellten Sie einen Bericht über Softwarebestellungen in England vor . . . Wie Sie richtig bemerkten, gibt es für den Atari wenig Neues. Mich interessieren vor allem WINTERGAMES und SUMMER GAMES II. Da diese in Deutschland nicht erhältlich sind, und ich persönlich keine Antwort von Rushware erhielt, möchte ich mich an Sie wenden. An welche Adresse in England kann ich mich wenden, um zu erfahren, ob es diese Spiele gibt? Vielleicht kann jemand helfen. Wie sieht es eigentlich mit Bestellungen in den USA aus? Mit Preis, Adressen usw.? . . ."

Wer helfen kann, schreibe an: Dieter Kick, Weberweg 2, 8590 Marktredwitz.

„Liebe Redaktion von ASM! Ich wähle diese Anrede, weil trotz der fast nicht vorhandenen Würdigung des Atari XL ich Eure Zeitschrift gut finde! Es ist immer gut, daß jemand eine vorhandene Lücke schließt. Dies ist Euch relativ gut gelungen. Der Grund für meine Zuschrift ist aber ein ganz anderer. Beim Durchlesen der neuen ASM ersah ich im Annonceteil, daß eine große Nachfrage bei Atari-Besitzern herrscht, die wohl ihren Atari noch nicht solange haben, auf der Suche nach Software. Jetzt stehen auf der letzten Seite Eures Magazins jede Menge Adressen von Software-Firmen in England, aber häufig sind das Firmen, die keinen eigenen Kundenvertrieb haben. Und außerdem haben die meisten auch keine Atari-Programme in ihrem Angebot. Ganz ehrlich, ein Atari-Besitzer, angelockt durch die niedrigen Preise der Hardware, fühlt sich bei der Software etwas unsicher. Kaum einer ahnt, daß es auf dem amerikanischen Markt wohl weit über 5000 Programme gibt. Wobei viele 64'er Programme früher Umsetzungen von Atari-Programmen waren. Um endlich zum Kern der Sache zu kommen, ich bin eifriger Leser der Zeitschrift Computer & Video Games.

In vergangenen Ausgaben waren in dieser Zeitschrift häufig Anzeigen von englischen Versendern, die auch Atari-Software anbieten. Außerdem gibt es eine gute Zeitschrift, Page 6 ist der Name, in der nicht nur gut gemachte Berichte, Listings und Information stehen, sondern auch einige Anzeigen der Softwarehäuser mit Atari-Vertrieb. Ich habe in der Vergangenheit und auch heute sehr gute Erfahrung mit diesen Häusern gemacht, die eine wirklich große Palette von Programmen für den Atari haben. Da man keinen Freiumschlag zu der Firma schicken kann, sollte man eine Pfundnote mit der Bitte um eine Liste dahinsenden, und nach einigen Tagen kommt diese auch. Teilweise ist die so groß, daß manchem die Qual der Wahl gestellt wird. Seid bitte so freundlich, und macht Eure Leser mit dieser Möglichkeit vertraut. Ich bin gerne bereit, bei Einsendung eines Freiumschlages jedem eine kleine Listung und meine Erfahrungen zu eröffnen. Aber vielleicht sucht Ihr Euch die Adressen heraus und veröffentlicht sie in dem Magazin. Erfahrungsgemäß steigt und fällt der Spaß bei Computern mit der angebotenen Software, die Ihr Eurem Leser ja näherbringen wollt.

Viel Spaß und Erfolg wünscht Euch auch weiterhin dabei

Hans-Jörg Herling, Bahnhofstr. 116, 4030 Ratingen 6

Manfred Kleimann

Das ASM-Ergebnis

In unserer Ausgabe 4/86 hatten wir unsere Leser dazu aufgerufen, uns deren persönliche Meinung zu den untenstehenden Original-Fragen mitzuteilen. Fünf Abonnements von ASM hatten wir für den kleinen „Liebesdienst" versprochen (Die Gewinner sind auf der Seite 21 unten abgedruckt!). Insgesamt beteiligten sich 2.012 Leser an unserer Aktion. Wir danken hiermit noch einmal herzlich für die große Mühe, die Sie sich gemacht haben. Vor uns liegt nun die Auswertung, die ein Teil unserer Leserschaft möglich gemacht hat. Es ist müßig zu fragen, ob das Ergebnis einem „repräsentativen Querschnitt" nahekommt. Zumindest zeigen aber die über 2000 Aussagen einen gewissen „Trend" an. Dieser Trend ist nun in Form von vier Nennungen in den entsprechenden Kästchen wiedergegeben worden. Der fettgedruckte Name ist der des „Spitzenreiters" (im negativen wie im positiven Sinne). Desweiteren sind die Plätze 2 bis 4 ebenfalls notiert worden. Die ASM-Umfrage soll Ihnen einen Überblick über das „Leser-Kaufverhalten 1985" geben. Natürlich sollte man dieses Ergebnis auf keinen Fall zu ernst nehmen; hier und da hätten sich einige Ergebnis-Korrekturen ergeben, wenn z. B. 100.000 Leser mitgewirkt hätten. Dennoch: Wir glauben, daß zumindest die „ersten Plätze" so ziemlich im allgemeinen Trend liegen. Und los geht's. Hier sind die Ergebnisse:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsmäßig das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1985!

Elite

2. Winter Games
3. Summer Games II
4. Sorcery

2 Bestes Action-Programm 1985

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

Commando

2. The Way of the Exploding Fist
3. Impossible Mission
4. Tau Ceti

3 Schlechtestes Action-Programm 1985

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in punkto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen links!

Zorro

2. Fighting Warrior
3. Superzaxxon
4. Rambo

4 Bestes Adventure 1985

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1985 am besten gefallen?

Gremlins

2. The Hobbit
3. Mindshadow
4. Neverending Story

5 Schlechtestes Adventure 1985

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrererlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Sie Roß und Reiter!

Gremlins
(deutsche Fassung)

2. Hacker
3. The Wizard and the Princess
4. Shadowfire

6 Bestes Anwenderprogramm 1985

Anwenderprogramme sind in der Regel nicht gerade billig. Dennoch sollen Sie „softwaremäßig" dazu beitragen, daß Ihre „Maschine" damit etwas anfangen kann. Welches Anwenderprogramm würden Sie als die beste Neuerscheinung 1985 bezeichnen? Wir suchen den Anwender-Hit des vergangenen Jahres.

Print Shop

2. Newsroom
3. The Quill/ The Illustrator
4. Wordstar

7 Schlechtestes Anwenderprogramm 1985

Zwischen Aufmachung, Versprechen und tatsächlicher Leistung liegen bei Anwenderprogrammen bekanntlich Welten. Überall gibt es arge Flops, so auch im Bereich der Utilities. Welches Programm 1985 würden Sie als größte Enttäuschung oder als nutzlos bezeichnen? Den Titel bitte links eintragen!

Adreßarchiv

2. Multitext
3. Aackotext
4. Iso Copy

Das ASM-Ergebnis

8 Bestes Strategie-/Education-Game

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme oder Lernsoftware sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

Elite

2. Kaiser
3. Archon I
4. Formula One Simulator

9 Schlechtestes Strategie-/Education-Game

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1985 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

Battle for Midway

2. Hacker
3. Theatre Europe
4. One-On-One Basketball

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es momentan wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1985 am meisten imponiert?

Melbourne House

2. U.S. Gold/Epyx
3. Activision
4. Ocean

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

Bubble Bus

2. Beyond Software
3. Domark
4. Mastertronic

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1985!

Joysoft

2. Funtastic
3. Karstadt
4. U.S. Gold/Rushware

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

Commodore 64

2. Atari ST
3. Schneider
4. Amiga

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel.

Rambo

2. A View to a Kill
3. Friday the 13th
4. Winter Sports

Aus den vielen Einsendungen, die die ASM-Redaktion in den vergangenen zwölf Wochen erreichten, mußten wir schweren Herzens die fünf Glücklichen herausziehen. Keine leichte Aufgabe, bedenkt man, wie viele auf ein Abonnement gehofft hatten! Wie dem auch sei, hier nun die fünf Gewinner, die sich auf ein Jahres-Abo von ASM freuen dürfen:

Roland Kron, Kirsch-Puricelli-Platz 6, 6530 Bingen 15
Günther Lauterbach, Humboldtstr. 112, 5000 Köln 90
Dirk Spiegelhalter, Tallardstr. 118, 7730 VS-Villingen
Silvia Wenz, Rossbergring 64, 6107 Reinheim 5
Stefan Sander, Rönkhauserstr. 49 A, 5760 Arnsberg 1

Firmen-Profile

DELTA 4 – das „Youngster Team“ macht seinen Weg!

„Alpha, Beta, Gamma, Delta . . .“, so beginnt das griechische Alpha-Bet. Eine junge Truppe aus England, die sich daran machte, ein Software-Haus zu gründen, grübelte lange nach einem entsprechenden Namen nach, der sich ja schließlich bei den Kunden im Gedächtnis „festfressen“ sollte. Man nahm also den vierten Buchstaben aus dem Griechischen und setzte die entsprechende Zahl dahinter: DELTA 4 war geboren!

DELTA 4 ist ein ungewöhnliches, junges Unternehmen. Bislang hat man nicht allzuviel produziert, doch man ist zufrieden mit dem, was man bislang erreicht hat.

Der Anfang

DELTA 4 wurde 1984 – per Zufall – ins Leben gerufen, gerade zu einer Zeit, als es modern war, so etwas zu tun. Einer, der sich dem Trend anschloß, war FERGUS MCNEILL. Sein erstes Spiel verlangte nach einem Software-Haus. Weil sich keiner so recht dafür interessierte, machte er selbst eins auf: DELTA 4 war geboren! Alles schien umsonst gewesen zu sein, bis, ja bis ein Redakteur einer bekannten englischen Fachzeitschrift dieses Programm als „gut“ bewertete. Dies führte zu den ersten Bestellungen. Nicht gerade berauschend war der Erfolg. Dennoch wurde McNeill dadurch ermutigt weiterzumachen.

Die ersten Monate

Ein paar weitere Spiele wurden geschrieben. Die Presse wurde auf die kleine Firma aufmerksam. Der Fleiß wurde belohnt – ohne, daß DELTA 4 ein nennenswerter Faktor der britischen Software-Szene wurde. Aber: Das Unternehmen wuchs ständig weiter. Das Interesse an den Spielen des „David“ unter den Software-Häusern“ stieg; die Verkaufszahlen dokumentierten dies. Für den damals jungen Schüler waren die Einnahmen aus den „Mail Orders“ eine willkommene Finanz-Spritze für sein Studium.

Der Stil ist gefunden

Um zu experimentieren, versuchte das Team, die herkömmlichen Adventure zu persiflieren: DELTA 4 produzierte satirische Adventures, die die Presse mehr und mehr begeisterte. Dies führte wiederum zu einer Reihe von Bestellungen durch den Endverbraucher. „Bored of the Rings“ kam heraus – als Comedy-Antwort auf „Lord of the Rings“. Das Echo war – erstaunlicherweise – unerwartet positiv. Das Team wußte, es ist auf dem richtigen Weg. Doch: Man wollte ja ganz groß einsteigen und das Spiel im Vertrieb an den Mann bringen. Ein „Produzent“ wurde gesucht!

„Der Rückschlag“

Die verschiedensten Leute wurden angesprochen, aber keiner war interessiert. CRL wurde befragt, ob es das Spiel mag. Diese aber gaben ihm keine Chance. Ziemlich enttäuscht, gab das Team auf. Zirka eine Woche später begann CRL doch plötzlich Interesse zu zeigen. Sehr schnell wurde es (unter dem SILVERSOFT LABEL) zu einem Hitparadenstürmer.

„DELTA 4 – heute“

Die „Mannschaft“ besteht aus zwei festen Mitgliedern. JUDITH CHILD und FERGUS MCNEILL führen Ihre Firma. Beide gingen auf die selbe Schule und verließen das College, um DELTA 4 aus der Taufe zu heben. Jeder von den beiden nennt je die Hälfte der Firma sein/ihr Eigen. Sie ist 16, er 17 Jahre alt. Sie haben aber auch verschiedene andere Leute, die als „freie Mitarbeiter“ tätig sind: Colin Buckett, Jason Somerville und Andrew Spunt wirken entscheidend mit, besonders, wenn es um die Umsetzung von einem auf den anderen Rechner geht. Obwohl diese nur „Teilzeitkräfte“ sind, haben sie besonderen Anteil an den Erfolgen von DELTA 4! Besonders der letzte Hit „BOGGIT“ scheint für das junge Team mit Unternehmungsgeist ein voller Erfolg zu werden. Nicht nur in England, auch im deutschsprachigen Raum, läuft dieses wirklich gut durchdachte und witzige Adventure hervorragend!



Unser Foto zeigt das „Youngster-Team“ von DELTA 4. Von rechts nach links erkennen Sie: Fergus McNeill, Judith Child und Colin Bucket. *Foto: L.M.*

„Die Softografie“

THE DRAGONSTAR TRILOGY (Spectrum). SHERWOOD FOREST (Spectrum). GALAXIAS (Spectrum & Schneider). QUEST FOR THE HOLY JOYSTICK (Spectrum). RETURN OF THE JOYSTICK (Spectrum). BORED OF THE RINGS (Spectrum/C-64/Schneider/BBC B). ROBIN OF SHERLOCK (Schneider & Spectrum). THE BOGGIT (C-64/Schneider/Spectrum).

Und das war's auch schon, was das jugendliche Team bislang auf die Beine gestellt hat. Man sieht also, daß man auch im „zarten Alter“ mit Engagement, Ausdauer und guten bis hervorragenden Leistungen seinen Weg als „freier Unternehmer“ machen kann. Für weitere Informationen steht Ihnen der 17jährige sympathische Fergus unter folgender Nummer zur Verfügung: (00444893) 5800.

Manfred Kleimann





Liebe ASM-Leser! Auf vielfachen Wunsch haben wir uns entschieden, eine neue Rubrik in das Magazin aufzunehmen: Die ASM-Leserecke. Hier sollen Sie, liebe Leser, zu Wort kommen, Ihre Kritik äußern und Ihre Verbesserungsvorschläge loswerden können. Sicherlich haben Sie einige Anregungen „auf Lager", bestimmt sind Sie aber auch mit dem einen oder anderen Punkt in ASM nicht recht einverstanden. Also nur zu, schreiben Sie uns – wir sind auf alles gefaßt! (Ein kleines Wort der Anerkennung hier und da käme uns natürlich auch nicht ungelegen!) Bei dieser Gelegenheit möchten wir Sie aber auch dafür um Verständnis bitten, daß wir nicht im Stande sind, alle bei uns eingehenden Leserbriefe und Anfragen zu beantworten. Dies würde so viel Zeit in Anspruch nehmen, daß wir nicht mehr zu unser eigentlichen Arbeit, dem Testen und der Besprechung von Programmen, kämen. Ebenfalls wird es uns sicher nicht möglich sein, alle Briefe an dieser Stelle zu veröffentlichen. Wir wollen uns aber bemühen, soviel Zuschriften wie möglich, nötigenfalls gekürzt, abzudrucken. Wir hoffen, daß diese neue Einrichtung Ihre Zustimmung findet, und würden uns freuen, wenn Sie auch in Zukunft tatkräftig an IHRER Leserecke mitarbeiten würden.

Ihre ASM-Redaktion

„Bedienungshilfe ASM"

Es schreibt Euch ein stolzer Besitzer . . . eines Schneider-Computers. Seit dem Erwerb habe ich die Bedienung des Gerätes zwar nicht vom im Griff, aber es langt mir zumindest für ein wenig Aufregung und Spannung bei Adventure/Action Games. Bezüglich der Orientierung auf dem verwirrenden Software-Markt ist mir ASM eine gern studierte Entscheidungshilfe beim Kauf diverser Software!! Mein Beifall gilt auch den Bewertungskriterien, der Aufmachung des Heftes und nicht zuletzt dem relativ günstigen Preis . . .

Olaf Beckmann, Emden

„Subjektivität"

Ihre Zeitschrift darf ich ohne schlechtes Gewissen als Lichtblick im Computer-Zeitschriften-Dschungel bezeichnen . . . aber das Testverfahren . . . In ASM Nr. 5 wurde „BOMBJACK" für den 64er getestet und sehr positiv bewertet. In einer anderen Zeitschrift . . . wurde das gleiche Spiel wegen der Umsetzung auf den C-64 als „Enttäuschung des Monats" bezeichnet . . . Dieser krasse Widerspruch, der m. M. nach nicht als subjektive Äußerung dargelegt werden kann, löst in mir als Leser Ihrer Zeitschrift Verunsicherung aus . . . Widersprüche, ob objektiv oder nicht, werden auch in Zukunft nicht ausbleiben . . . Bewertungskästchen: Welche Kriterien verwenden Sie, um die Grafik zu beurteilen? . . . Der Spieltrieb des Menschen ist nicht altersabhängig (ich selbst bin 30 Jahre jung). Darum glaube ich, daß Sie es nicht nötig haben, mit Ihren Titelseiten eine bestimmte Alters- und Käuferschicht anzusprechen . . .

Dino Conforti, Muttenzm Schweiz

(Anm. d. Red: Sobald sich ein Mensch daranmacht, eine Kritik, negativer oder positiver Art, über eine Sache, eine Aufführung oder eben über ein Software-Produkt zu schreiben, so gehen in diesem Menschen ganz bestimmte Dinge vor. Um nur einige zu nennen: Vergleichsmöglichkeiten, Stimmungslagen, Spontaneität, Begeisterung, Enttäuschung, Erfahrungen im Umgang mit dem Genre . . ., kurz, Subjektivität. Wie soll man ausschließen, daß die Bewertung nach einer Reihe von verschiedenen Faktoren, die jeden Journalisten von dem anderen Kollegen unterscheiden, beeinflußt werden? Wir befinden uns zwar im Computer-Zeitalter, aber dennoch sind wir denkende, pflichtbewußte „Handwerker", wenn es um die Einschätzung eines Sachverhaltes geht. Ebenso verhält es sich beispielsweise bei den Bewertungskästchen. Die Relation muß gewahrt bleiben. Dies ist bisweilen sehr schwierig. Beispiel: Wenn – verhältnismäßig – ein SOUND beim SPECTRUM – der ja bekanntlich nur „piepst" – gut gelungen ist, so muß man eine hohe Bewertung ziehen. Dagegen wird ein durchschnittlicher Sound beim C-64 – der bekanntlich Spitzen-Klänge produzieren kann – bisweilen niedrig einzuschätzen sein. Ich glaube, deswegen braucht man vielleicht nicht gleich „an die Decke zu gehen".)

„Stärkere Gliederung"

Mit Ihrer Zeitschrift habe ich endlich die gefunden, die ich schon lange gesucht habe . . . mit wirklich ehrlichen Berichten. Ich finde es sehr gut, daß Ihr auch auf schlechte Spiele hinweist, die Bezugsquelle und den Hersteller nennt . . . Doch auch Gutes kann man noch verbessern . . . Heft besser gliedern, z. B. in Sportspiele, Ballerspiele usw. Bei der Systemangabe sollte dabeistehen, ob auch Umsetzungen auf andere Computer geplant sind . . .

Martin Brill, Illingen/Saar

„Gute Berichte"

Ich finde Eure Zeitung die tollste, die es momentan gibt! Sehr gut finde ich, daß sie sich ausgehend mit dem Thema Software beschäftigt... Ich als C-64-Besitzer wünsche mir noch mehr Berichte für dieses Computersystem . . .

Christian Colas, Senningerberg, Luxemburg

„Kriegsspiele"

Ich finde diesen ganzen Wirbel um die Kriegsspiele wirklich übertrieben. Solange Sound und Grafik gut sind und es Spaß macht zu spielen, warum sollten dann diese Spiele nicht auch verkauft werden? Über Geschmack läßt sich bekanntlich nicht streiten.

Marco Malorny, Alsfeld

„Technisches“

Gerne möchte ich Ihrer Aufforderung nach einigen kritischen Anmerkungen zu Ihrer Zeitschrift nachkommen. Zuvor will ich Ihnen jedoch Lob und Anerkennung zollen. Sie füllen mit ASM zweifellos eine Marktlücke, deren Schließung ich mir schon lange gewünscht hatte. Bis zu Ihrem Erscheinen mußte ich mich ausschließlich an den Tests anderer Computer-Zeitschriften orientieren, was zweifelsohne ein wenig dürftig ist. Auch bei meinen Freunden kam die ASM gut an, jedoch äußerten auch sie etwas Kritik, die ich nachfolgend zusammengefaßt äußern möchte. **Negatives:** – Wir sind alle der Ansicht, daß die Höchstnote „10“ zu schnell und zu oft vergeben wird. – Der Inhalt an sich ist gut, nur zu unübersichtlich verteilt. – Um die Tests übersichtlicher zu machen, würde ich die einzelnen Kategorien (Action etc.) als Block nicht durch Nachrichten und Hintergrundberichte unterbrechen. **Positives:** – Schachecke, – ASM-Umfrage, – Vielfalt der getesteten Programme, – Leserservice zur Direktbestellung in England, – Adressen auf der „Game-Over-Seite“.

Dietmar Glischke

(Lieber Dietmar, wir danken Ihnen für Ihre Anregungen, die sicher in einigen Punkten angebracht sind. Was die Bewertung der einzelnen Programme betrifft, so ist zu sagen, daß die Beurteilung immer nur subjektiv sein kann, obwohl wir uns die größte Mühe geben, nüchtern und sachlich zu verfahren. Es kann also schon mal passieren, daß man die „Benotung“ eines Programms zu hoch ansetzt oder eben ein Spiel all zu sehr „verreißt“ – je nachdem, welchen Eindruck man von dem betreffenden Programm hatte. Der zweite angesprochene Punkt wird sich aufgrund der technischen Gegebenheiten leider nicht beheben lassen. Vielleicht ist Ihnen und anderen ASM-Lesern schon aufgefallen, daß 32 Seiten in ASM (zwei Blöcke à 16 Seiten) in Schwarz/Weiß-Druck erscheinen. Dies ist aus drucktechnischen Gründen leider nicht anders zu machen. Wollte man nun beispielsweise die Action-Ecke“ fortlaufend, das heißt ohne Unterbrechung, veröffentlichen, so würde dies bedeuten, daß sehr viele Fotos schwarz/weiß abgedruckt werden müßten, was sicher weder in Ihrem noch im Interesse anderer ASM-Leser läge. – Anm. d. Red.)

„Hilfe nach Polen“

(Ein 21jähriger Pole schrieb uns einen Brief in Englisch. Er besitzt einen Atari XL. In Polen selbst hat er keine Möglichkeit, an Software, die ihn dazu befähigen könnten, Erfahrungen mit dem Rechner zu sammeln, heranzukommen. Ferner sucht er Kontakte zu Clubs, die ihm weiterhelfen. ASM wird ihm einige Atari-Software, die wir zu Testzwecken u. a. von den Firmen ARIOLASOFT, MASTERTRONIC und KARSTEN G. LUDWIG zur Verfügung gestellt bekamen, nach Polen schicken! Wir hoffen, daß die Software auch bei dem jungen Polen ankommt. Ein Versuch ist es auf jeden Fall wert! Weiter hoffen wir, daß sich hierzulande einige Händler, Software-Häuser, Clubs usw. finden, die Hilfe nach Polen entsenden werden, ganz gleich, in welcher Form! Hier ein paar kurze Auszüge aus seinem Brief:)

Seit zwei Monaten bin ich Besitzer eines Atari 800 XL. Ich bin 21 Jahre alt und studiere noch... In Polen gibt es keine Magazine, die mich softwaremäßig weiterbringen. Ich bin an jeder noch so kleinen Information interessiert, die mir es gestattet, das Programmieren zu erlernen. Auch mag ich die Spiele sehr gern. Auch die sind in Polen nicht zu bekommen. Gern hätte ich auch ein paar Freunde in Deutschland, Österreich oder in der Schweiz, mit denen ich Kontakt aufnehmen möchte. Sagen Sie mir, was ich tun kann! Helfen Sie mir bitte!!!

(Anm. d. Red: Wer helfen möchte, der schreibe – oder sende Software an: Tomasz Jankowski, 62-800 Kalisz, ul. Gornoslaska 45/21, Polska)

„Buckeroo Banzai“

Ich las... den Artikel „Erst der Film, dann die Software“ und bin mit ihm ganz und gar nicht einverstanden. Der Film BUCKEROO BANZAI DIE 8. DIMENSION lief bereits in den deutschen Kinos. Kinostart war der 28. 9. 1984 ... Ich wäre Ihnen dankbar, wenn Sie Adventure International mal darüber aufklären würden, damit sie das Adventure endlich zum Verkauf freigeben...

Arnd Müller, Muelheim/Kaerlich

(Anm. d. Red: Die Briten gaben uns die Information, daß der Film erst auf der Insel anlaufen müsse, ehe es zur Veröffentlichung des Adventures käme. Die amerikanische Version haben wir bereits gesehen. Vielleicht können Sie etwas bei der Firma RUSHWARE – Adresse finden Sie auf Seite 98! – erfahren?)

„Differenzen“

Als bisher begeisterter Leser komme ich einfach nicht umhin, Ihnen mein Bedauern über Ihre – wohl ziemlich alleinstehende – Meinung zu dem Programm „Bounty Bob strikes back“ („Flop des Tages' in ASM 5/86 – Anm. d. Red.) auszusprechen. Ich besitze dieses Spiel (System Atari) seit ca. einem halben Jahr und bin weiterhin hellauf begeistert von dem Spielwitz und der Motivation, die dieses Programm bietet. Wenn ich nun Ihre „Beurteilung“ lese, muß ich zwangsläufig zu dem Schluß kommen, daß wir von zwei verschiedenen Programmen sprechen! Ich sah selten ein so gut gestaltetes Titelbild, eine so perfekte High-Score-Liste usw. Die Musik ist bei weitem nicht so schlecht, wie Sie sie beurteilen (vielleicht noch einmal anhören!). Vielleicht läßt die Grafik etwas zu wünschen übrig, aber das wird wohl sicher durch die Schwierigkeit und den Ideenreichtum wettgemacht. Das von Ihnen erwähnte neunjährige Wunderkind ... möchte ich gern kennenlernen! Ich zumindest bin trotz der Hilfen für fortgeschrittene Spiler bisher nicht über Level 7 hinausgekommen. Über Ihre Beurteilung läßt sich sagen, daß diese nur so von unqualifizierten Äußerungen, Beleidigungen und dummen Schimpfwörtern strotzt. Angesichts solcher unqualifizierten Beurteilungen überlege ich mir, ob ich die Zeitschrift ASM weiterhin lesen sollte.

Michael Lehne, Geilenkirchen

(Lieber Michael (wir hoffen, Sie gestatten uns noch diese Form der Anrede), wenn auch Ihr Schreiben das bisher erste war, in dem so kraß und deutlich zum Ausdruck gebracht wurde, daß zwischen unserer Beurteilung eines Programms und der eines Lesers Welten liegen, so haben wir natürlich schon einige Male Briefe oder Anrufe von Lesern erhalten, die mit unserer Bewertung des einen oder anderen Programms nicht einverstanden waren. Wir meinen, daß sich solchen „Meinungsverschiedenheiten“ auch gar nicht vorbeugen läßt. Die Besprechung eines Programms ist nun mal eine rein subjektive Angelegenheit; selbst in der Redaktion geht oftmals die Meinung zu einzelnen Programmen weit auseinander. Wie könnten wir dann annehmen, daß unsere Leser immer mit unserer Beurteilung konformgehen? Was wir wollen, ist, den Leser zu informieren, ihm eine Entscheidungshilfe beim Kauf von Software zu geben – das tun wir nach bestem Wissen und Gewissen! Der zweite von Ihnen angesprochene Punkt sind die von Herrn Swiergiel (dem Autor der Besprechung) verwendeten Formulierungen. Hierüber läßt sich natürlich streiten. Grundsätzlich möchten wir aber versuchen, uns ein wenig von den steifen und knöchernen Redewendungen loszulösen, da der Gegenstand unseres Magazins ein überaus modernes Themengebiet ist. Bisher haben uns dies unsere Leser auch nicht verübelt. – Anm. d. Red.)

„Zu wenig Spectrum“

Eure Zeitung ist ja ganz gut, aber ich finde, Ihr habt zu viel C-64 drin. Der Spectrum geht da- als gut verkaufter Rechner – fast ein wenig unter. Warum das? ...

Axel Halberstadt, München

(Anm. d. Red: Wir meinen, die Spectrum-Software ist eigentlich recht gut in ASM vertreten. Das beweisen uns einige Zuschriften, die mehr Software für den Commodore fordern.)

„Unschärfen“

Als erstes ... ein großes Lob ... für die gute Zeitschrift. Nun jedoch zu meiner Kritik: 1. Viele Abbildungen von Programmen sind oft zu dunkel, hell oder unscharf ... 2. Werbeanzeigen für Programme sind alle in Englisch verfaßt. Ich bin der Meinung, daß man in einer deutschen Zeitschrift die Werbung wenigstens ins Deutsche übersetzen sollte. Ansonsten finde ich Ihre Zeitschrift recht gut.

Lars Huentz, St. Georgen

„ASM und C+VG"

Mit ASM ist Ihnen ein Spitzenmagazin gelungen, das bisher den deutschen Computerfreaks und vor allem begeisterten Spielern ... so sehr gefehlt hat. Dafür möchte ich mich auch im Namen aller bei Ihnen bedanken! Zwar ist die Ähnlichkeit mit „Computer + Video Games", welches wohl eine Art Vorbild für Sie war, unverkennbar, aber, was macht das schon? Schließlich ist C+VG auch ein exzellentes Magazin. Ein besonderes Lob möchte ich Ihnen dafür zollen, daß Sie in ASM wirklich alle, auch die unbedeutensten Computertypen berücksichtigen. Das macht Ihr Magazin nicht nur in Deutschland so einzigartig! ASM ist, wie gesagt, rundum gelungen, meiner Meinung nach braucht eigentlich kaum etwas „verbessert" zu werden, zumal man es ja sowieso nicht jedem rechtmachen kann.

Holger Hintze, Berlin 10

„Alte ASM's"

Ich habe Ihre ASM gekauft und kann nur eins sagen: „Bravo!" So etwas hat hier in Deutschland gefehlt. Auch, wenn sich manchmal über die Bewertung der Spiele streiten ließe (z. B. Bounty Bob strikes back), so hat man doch endlich eine vernünftige und umfassende Kaufhilfe bei Software an der Hand. Von der Hitliste halte ich persönlich nicht viel, aber eine Leserbriefseite könnte interessant sein. Außerdem habe ich noch eine Frage: Kann man ältere Ausgaben der ASM noch bekommen? Wenn ja, welche, und wie kann man sie beziehen?

Dagmar Schuster, Saarbrücken

(Anm. d. Red: Die Leserbriefseite „haben" Sie jetzt. Zur Frage nach „alten ASM's": Das erste Heft erschien im März 1986 unter der Nummer 3/86. Alle weiteren Hefte – bis zum heutigen Tage – sind im sechswöchigen Rhytmus erschienen. Falls Sie eines der Hefte nachbestellen möchten, so nutzen Sie einfach die „Kontakt-Karte", die gegenüber der Seite 98 liegt. Füllen Sie diese aus, und senden Sie sie uns einfach zu. Die Adresse finden Sie im Impressum.)

„Carnival-Unmut"

Mein Vorschlag zum „Flop des Tagen", ja des Jahrhunderts, wäre das Programm „World-Cup-Carnival" von US Gold für den C-64. Da ich mit Kollegen den eigenen Weltmeister während der WM ermitteln wollte, kaufte ich mir dieses Programm zum stolzen Preis von 59,– DM (Diskette) bei ... Wenn ich mir vorstelle, daß US GOLD die Lizenzrechte für das Programm zur WM 86 erworben hab und daß 1 Jahr benötigt wurde, um dieses herzustellen, ist es völlig unverständlich, warum ein solcher Müll dabei herauskam. Da wird von Entscheidung durch Elfmeter-Schießen gesprochen, was gar nicht der Wahrheit entspricht, denn dieses muß über Menü abgerufen werden. Wenn ich World-Cup-Carnival mit International Soccer (diesem wirklichen Klassiker unter den Fußball-Programmen) vergleichen müßte, wär's mir, als ob ich gerade ein Goggo-Mobil und danach einen Lamborghini gefahren hätte. Nun habe ich für 59,– DM Müll im Haus. Abzuholen wäre dieser bei:

Roland Dill, Twentmannstr. 146, 4300 Essen 12

„Zu wenig ASM"

Zunächst möchte ich Glückwünsche loswerden. Ihre Zeitschrift ist fabelhaft. Als ich sie erstmals zur Hand nahm, dachte ich sofort an das englische Magazin ‚Computer + Video Games'. Dieses erhalte ich monatlich. Einen Tag, bevor ich mir Ihre erste Ausgabe kaufte, fragte ich mich noch, warum es bislang noch keine deutsche Softwarezeitschrift gab. Umso größer dann meine Freude. Ich hätte jedoch etwas zu bemängeln: Die Zeitschrift kommt mir mit zwei Monaten Abstand (ASM erscheint alle sechs Wochen, lieber Marc! – Anm. d. Red.) zu selten heraus.

Marc Pieper, Hagen

„Keine Vorwürfe"

Ich möchte Ihnen zu Ihrer neuen Zeitschrift ASM gratulieren. Sie haben damit eine echte Marktlücke entdeckt. Leider ist es ja bisher nicht möglich gewesen, eine deutschsprachige Zeitschrift zu erstehen, die versucht, umfassend über Software zu berichten ... Ein Manko, wenn man bedenkt, daß man sich Hardware vielleicht alle zwei Jahre, Software aber ungleich öfter kauft. Dennoch möchte ich mit Kritik nicht sparen: 1. der Bereich der „Business Software ist zu ähnlich dem Spielebereich behandelt ... Testberichte sollten ausführlicher sein. Eine Fehlinvestition erweist sich hier finanziell nämlich als weitaus schwerwiegender als bei 30-Marks-Spielen. 2. Ihre Bildschirmfotos könnten besser sein ... 3. Ihre Bewertungsmaßstäbe sind mir bisweilen unbegreiflich ... First Word ist wirklich ein meiner Meinung nach ausgezeichnetes Textverarbeitungsprogramm ... Ihr Resümee ... „komplizierte Handhabung" ... Zur angeblichen Kompliziertheit ist zu sagen, daß zu First Word mittlerweile fast für jeden gängigen Drucker Anpassungen der Programmdiskette beigelegt sind ... Für jeden Ausdruck braucht man nur in die Menüleiste zu fahren und PRINT mit der Maus anzuklinken – was ist daran kompliziert? ... 4. Die Bewertungsskalen sind mir zu undifferenziert. Vielleicht sollte man Punkte, wie „Preis-/Leistungsverhältnis" oder „Steuerung" ... hinzufügen ... Ich hoffe, daß Sie mir so viel Vorwürfe nicht übelnehmen ... Mir geht es nicht darum, Ihnen Beleidigendes an den Kopf zu werfen, vielmehr wünsche ich mir, daß Sie sich am Markt halten ... Ich hoffe, daß Sie über diese Startschwierigkeiten hinwegkommen und in mir einen zufriedenen Stammleser finden werden.

Raimund Lingen, Köln 41

„QL-Chess"

Ich beobachte Ihre Schachecke mit einigem Interesse. Leider ist es mir vollkommen unverständlich, warum Sie zwar Programme für den Atari ST oder den IBM zulassen, nicht aber welche für den Sinclair QL. Diese kleinen „Unfairness" bitte ich Sie zu beheben und schlage hiermit „QL-Chess", den Schachcomputer-Weltmeister von 1984, der sich schon gegen reine Schachcomputer durchgesetzt hat, als „Herausforderer" vor.

Martin Florichs, Dinslaken

(Anm. d. Red: Da sich momentan eine Reihe von guten Schachprogrammen für viele Rechner im Umlauf befinden, werden wir von Zeit zu Zeit auch mehrere berücksichtigen. Und: Gerade das von Ihnen gelobte „QL-Chess" ist bereits in unserer Planung aufgenommen worden!)

„Apple II gefragt!"

Da in Ihrem, sonst sehr informativen, Magazin sehr wenig Programme bzw. Bezugsquellen für Apple II-Computer genannt sind, bitte ich Sie, mir Ihnen eventuell bekannte Software-Häuser, die auch Apple-Programme vertreiben zu nennen.

Detlev Feierabend, Schloßstr. 67 a, 1000 Berlin 19

(Anm. d. Red: Soweit unds bekannt ist, vertreiben die Firmen Rushware, Ariolasoft und Activision Apple II-Software. Die Adressen der Firmen finden Sie auf der Seite 98! Aber: Vielleicht meldet sich nach dieser Veröffentlichung auch mal der eine oder andere, der Ihnen weiterhelfen kann!)

„Atari-Wettbewerb"

... ich finde die ASM sehr gut ... Macht weiter so! Doch, es sollten auch mals Spiele für den ATARI verlost werden. Aber auch mehr Tests für diesen Computer.

Kai Ertz, Graach

(Anm. d. Red: Wir werden uns bemühen, einen Wettbewerb „aufzutreiben". Atari XL/XE-Software sind gerade in diesem Heft eigentlich relativ gut vertreten!)

„MSX-Nöte"

Grundsätzlich begrüße ich die Idee, eine reine Software-Zeitschrift anzubieten. Aufmachung und Gestaltung Ihrer Zeitschrift gefallen mir (insgesamt) recht gut, die Tests sind wohl auch in Ordnung. Was mich etwas betrübt, ist die Tatsache, daß so wenig über Programme für den MSX berichtet wird. ... Mittlerweile expandiert MSX ungeheuer, nach der Hardware zieht auch die Software mit. Ich meine deshalb, MSX sollte stärker berücksichtigt werden.

Wolfgang Rui, Wendel

„Chop Suey"

Dieser Brief betrifft Ihre Zeitschrift ASM – ich finde, sie ist ein voller Erfolg! Allerdings habe ich noch einige Verbessrungsvorschläge: 1. Ich würde es besser finden, wenn Sie von jedem besprochenen Programm einen Grafikausschnitt abbilden würden. 2. Sie könnten das beste vorgestellte Programm ausführlicher als die anderen beschreiben. Dies ist meiner Meinung nach das einzige, was an Ihrer ASM noch fehlt. Eines möchte ich aber noch zu dem Spielbericht über das Karate-Spiel „Chop Suey" sagen: In unserem britischen Sprachgebrauch ist „Chop" ein harter Schlag mit einer spitzen Waffe oder, wie in diesem Fall, ein Karate-Schlag. So erklärt sich also der etwas seltsam anmutende Titel des Programms.

Gavin Whitelaw, Bünde

„Berichtigung“

Ich möchte darauf hinweisen, daß bei dem Test von ‚Game Maker‘ in der Ausgabe Mai/Juni ein Fehler gemacht wurde. Und zwar wurde da geschrieben, daß man die erstellten (Spiel-)Programme nicht ohne den Game Maker verwenden kann. Aber, wählt man jedoch im Editor-Menü dieOption ‚Make a Disc‘ an, so wird das Programm auf Diskette abgespeichert, und man kann es später auch ohne ‚Game Maker‘ laden und abspielen. Außerdem kostet der ‚Game Maker‘ jetzt nicht mehr 89,–DM, sonder nur noch 79,– DM.

Frank Baumann, Leinzell

„C-16-Software“

Ich habe mir Ihre Zeitschrift gekauft und finde, Sie ist Ihnen sehr gut gelungen ... Ich finde es toll, daß ASM so viele Programme testet und vorstellt ... Ich habe aber auch noch einige Verbesserungsvorschläge: 1. Sehr viele Programme ... in ASM ... sind hauptsächlich für den C-64 und die Schneider-Computer gedacht. Nur einige ganz wenige eignen sich für den C-16. Dieser wichtige Punkt müßte noch verbessert werden. 2. Bitte geben Sie in Zukunft doch das genaue Erscheinungsdatum der nächsten ASM-Ausgabe an. 3. Man könnte doch desweiteren noch eine Ecke für Leserbriefe schaffen, in der Sie vielleicht noch einige kleine Fragen beantworten. 4. Im Kleinanzeigenteil sollten die Anzeigen nach Systemen geordnet werden.

Karsten Brandt, Neu-Anspach

(Anm. d. Red: 1. Wir sind dabei, das Angebot an C-16-Software aufzustocken. 2. Das Erscheinungsdatum der jeweils nächsten Ausgabe finden Sie im Impressum. 3. Hiermit geschehen! Doch, bitte, haben Sie Verständnis, daß wir nicht alle Briefe berücksichtigen und auch nicht auf alle Fragen eingehen können. Siehe oben! 4. Dies würde eine enorme Mehrarbeit bedeuten; wir denken aber mal darüber nach.)

„Apple-Mäßiges“

Als ich die ASM-Ausgabe Nr. 5 las, war ich begeistert von der guten Programm-und Spielbeschreibung. Dennoch habe ich ein paar kleine Mängel anzumelden. Ich bin mir durchaus darüber im klaren, daß der Großteil aller User im Besitz eines C-64, CPC Atari oder Spectrum ist. Trotzdem vermisse ich bei Ihrer Computersystem-Angabe oft das Wort ‚Apple‘. Da man den Apple wohl kaum als Randgruppen-Computer bezeichnen kann, ist diese Tatsache sehr verwunderlich.

Mathias Lüttich, Wilhelmshaven

„Gliederung“

Sie haben mit Ihrer Zeitschrift ASM sicher einen positiven Weg eingeschlagen, den Computer-Besitzer über aktuelle Software zu informieren. Dennoch würde ich gern einige Verbesserungsvorschläge machen. So finde ich, daß Ihr stark verschachtelter Seitenumbruch zu Kosten der Übersichtlichkeit geht. Eine strikte, parallele Anordnung würde die Orientierung erleichtern. Generell ist die Gliederung in Action Games, Adventures, Strategy usw. sinnvoll, dennoch sollte man sich vielleicht Gedanken über eine weitere Gliederung in den Einzelbereichen Sportspiele, Jum-and-Run-Spiele (Kletterspiele), Construction-Kits, Text- und Grafikadventures etc. machen. Das Testen der Software auf verschiedenen Computer-Systemen verwirrt und wird den Programmen häufig nicht gerecht. Mein Tip: Testen Sie die beste Programmversion, und erwähnen Sie etwaige Abstriche bei anderen Versionen.

Fritz Hacker(?)

„Räuberisches“

Ich finde es einen Witz, daß Ihr Berichte über Raubkopieren in Eurer ASM abdruckt ... und dann auf einigen Seiten halbe Anleitungen abdruckt. Diese Anleitungen haben ja nur die Kopierer nötig. Diejenigen, die Originale kaufen, haben ja eine Anleitung, meist in Deutsch, und wenn nicht, ist es kein Problem, ein paar Sätze zu übersetzen. Beispiele aus ASM 4/86: Auf Seite 39 der Stadtplan von ‚Ghettoblaster‘; alles Fettgedrucktes über ‚Startool‘ auf Seite 55 und 56; dann steht hier und da mal, was mit der Leertaste, F1, F2 usw. gemacht werden kann.

A. Hugener, Root, Schweiz

„Bewertungskriterien“

Ich finde Ihre Zeitschrift ziemlich gut. Sie hebt sich wohltuend von den anderen deutschen Computer-Zeitschriften ab. Einige Verbesserungsvorschläge hätte ich dennoch: Es wäre besser, wenn die Punkteskala in Ihren Bewertungskästchen von 0 bis 100 gehen würde, da man dann besser differenzieren kann. Außerdem finde ich, daß Sie viel zu schnell gleich 10 Punkte vergeben. Die Programme werden ja von Tag zu Tag besser, so daß man sich noch einen Steigerungsmöglichkeit offen halten sollte. Jeden Monat sollte nicht nur der „Flop des Tages“ vorgestellt werden, sondern auch das „Spiel des Monats“. Besonders gut finde ich die Nachrichten-Telegramme und die Software-Hitparade, wobei diese allerdings nach meiner Meinung unlogisch aufgebaut ist.

Tobias Greitemeyer, Prien

„U-Software“

Zuerst möchte ich Ihnen meine Gratulation aussprechen, denn ich halte es für eine hervorragende Idee, eine Zeitschrift dieser Art zu veröffentlichen. Aber es gibt auch einige negative Seiten Ihres Magazins, die Sie, wie ich meine, beheben sollten. Sie berücksichtigen ausschließliach Computer, die in England von Bedeutung sind, und manchmal habe ich das Gefühl, eine Werbezeitschrift der englischen Software-Hersteller in den Händen zu halten. Aber wir befinden uns im deutschen Sprachraum, und in diesem wird Ihr Blatt schließlich auch vertrieben. Also fände ich es nur logisch, wenn Sie die Software jener Computer betrachten, die in eben dieser Region von Bedeutung sind, und dazu zählt sicherlich auch die Apple-II-Reihe, und diese wird in Ihrem Magazin aufs gröbste vernachlässigt. Außerdem finde ich, daß Sie mehr amerikanische Software vorstellen sollten, und wie wäre es mit einem Artikel über Software-Bestellungen in den USA?

Helmut Mitter, Linz, Österreich

„Mit System“

Ich habe mir vor kurzem Ihre Zeitschrift ASM gekauft. Ich war vollauf begeistert! Doch leider wurde die Begeisterung leicht getrübt. Ich besitze einen C-116, der – wie Sie vielleicht wissen – in der Schweiz nie verkauft wurde. Infolgedessen suche ich natürlich gute Spieletests für meinen Computer. Als ich diese in Ihrer Zeitschrift fand, war ich sehr froh. Doch leider schreiben Sie nur selten, ob das betreffende Programm auch auf dem C-16 läuft. Da derC-116 weniger Speicherplatz als der C-16 hat, kann das zu Problemen beim Kauf von Software führen.

Dirk Apel, Zürich, Schweiz

(Anm. d. Red: Es ist nicht immer ganz einfach, alle Versionen einzelner Programme in Erfahrung zu bringen. Wir sind aber bemüht, dies – so weit es geht – zu realisieren!)

„Software-Bestellungen in England“

Ich habe, ermutigt durch Ihren Artikel über Software-Bestellungen in England, dort bei verschiedenen Firmen Software bestellt und im voraus bezahlt. Leider habe ich hierbei keine sehr guten Erfahrungen gemacht. Einige Beispiele: Eine Firma schrieb mir, ihre Bank weise meine bezahlten Auslandspostanweisung zurück ... Eine andere Firma muß ich jetzt mahnen, mir subskribierte Handbücher zuzustellen, auf die ich seit eineinhalb Monaten warte. Bei anderen Firmen warte ich schon über drei Wochen auf bestellte und bezahlte Software ... Den bösesten Fall möchte ich kurz herausgreifen: Ich habe am 1. 4. 1986 bei der Firma ‚Cut Price Software‘ Ware im Wert von DM 60 bestellt. Bis zum heutigen Tag (über zwei Monate) habe ich trotz dreier Mahnschreiben kein Wort von der Firma gehört – auch nicht, ob sie das Geld bekommen hat... Ich selbst kann leider nur den Namen einer zuverlässigen Firma nennen, die sehr schnell – 8 Tage – liefert: UK Soft Centre LTD, Dunstable Beds.

Wilfried Dinsing, Essen

Hey Manfred!

A S M ist TOP JOB, AFFENSCHARF und allerersterter Loetkolben!
Wenn ich mich zivilisierter ausdruecken darf: ASM ist auf lange Sicht die Beste Computerzeitschrift, die ich mir je reingezogen (pardon: "angesehen") habe !!
Zu oft passiert es, dass man - durch Annoncen gelockt- Software kauft, die hoechstens zum Verbrennen brauchbar ist. Ich habe einen Spectrum 48K und wollte Rambo kaufen.... Gut, dass ich vorher ASM gelesen habe.
Eure Aufmachung ist super, und was die Anzahl der getesteten Software angeht, habt ihr's echt bis zum Ekzem getrieben!!!!
(Hochdeutsch: "Sehr reichhaltige Themenvielfalt"). So viel Test fuer 6x10t2 (600) Pfennige ist echt spitze. Ebenfalls senfscharf ist der Oldietip, die Hitparade und der Flop des Tages!!!!!!
Interessant der Bericht ueber Back to Skool. Kl. Anm.: In ihrem Test schrieben sie, "SKOOL DAZE" bedeute Schultage, DAZE existiert jedoch und heisst "Verwirrung". Somit waere die korrekte Interpretation von "Skool Daze" = "Schulverwirrung". Aber ist ja egal. Kleine Bitte: Koenntet ihr vielleicht im naechsten Heft mal fuer alle "Sicherheitskopienbesitzer" von Skool Daze abdrucken, was man tun muss, wenn alle Schulwappen zerstoert sind?

Jetzt noch ein kleiner Verbesserungsvorschlag: Es waere TOP JOB, wenn ihr am Schluss von jedem ASM-Heft ein alphabetisches Verzeichnis aller getesteten Software machen wuerdet. Geht das?

Anbei ein paar (zum Abdruck?) Hardcopies, die ich mittels eines kleinn Tricks von SKOOL DAZE machen konnte!!

Also noch mal: MACHT WEITER SO !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
Moege sich EURE Zeitschrift im Dschungel der Mistblaetter durchsetzen!

EUER Jochen Reinecke
Jahnstrasse 12
5608 Radevormwald
02195/7534

Der Schmelztiegel

Programm: Meltdown, **System:** Schneider CPC, **Preis:** 44,95 DM (Disk.); 35,– DM (Kass.), **Hersteller/Vertrieb:** Eurogold, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Schon wieder ein Spiel „Marke" Knight Lore, war mein erster Gedanke, als ich **EUROGOLD's** neues Programm **MELTDOWN** zum ersten Mal geladen hatte. Und tatsächlich: Die Ähnlichkeiten sind nicht zu übersehen. Was die Grafik anbelangt, so fühlte ich mich stark an das französische Super-Programm Get Dexter erinnert. Zwar erreicht Meltdown nicht dieselbe enorm hohe Spielgeschwindigkeit, bietet jedoch noch einen wesentlich komplexeren Handlungsablauf als Get Dexter.



Auf dem Kassetten-Cover wird kraftig die Werbetrommel für den fantastischen „Stereosound" gerührt; wirklich genießbar ist dieser jedoch nur, wenn man ihn sich über eine Stereoanlage zu Gemüte führt. Was der eingebaute Lautsprecher des Schneider-Computers von sich gibt, ist alles andere als ein Ohrenschmaus.
Die Grafik entschädigt jedoch für die klanglichen Schwächen des Programms. Sie wurde mit viel Liebe zu Detail erstellt. Allerdings ist die Animation als nicht ganz so gelungen zu bezeichnen. Die Spielfigur bewegt sich sehr ruckartig; will man einen Salto durchführen, so muß man feststellen, daß auch hier die Animation etwas verunglückt ist. Das Spiel wird in insgesamt vier Teilen nacheinander von Kassette geladen (die Disketten-Version ist derzeit nur für den CPC 6128 erhältlich – Anm. der Red.). Zu Beginn des Spiels haben Sie die Aufgabe, Teile eines Computer-Codes zu finden, die in sechs Computer-Terminals versteckt sind. Mit deren Hilfe ist es Ihnen möglich, in das nächste Stockwerk (sprich: Level) zu gelangen. Zahlreiche Gegner erschweren Ihnen diese Aufgabe. Als zusätzliches Handicap ist jedes Stockwerk noch einmal in 64 einzelne Räume aufgeteilt, so daß es nicht einfach ist, die Übersicht zu bewahren. Ein interessanter (wenn auch nicht ganz neuer) Aspekt des Programmes ist ein „Spiel im Spiel". Um in den Besitz eines der Codes zu gelangen, muß jeweils eine Art Telespiel absolviert werden.
Eine sinnvolle Einrichtung des Spiels ist, daß Spielstände zwischengespeichert werden können, was nur nach Beendigung eines Levels möglich ist. Meltdown ist ein Programm, das trotz der nicht ganz neuen Spielidee begeistern kann – wenn man viel Zeit zur Verfügung hat. *Ottfried Schmidt*

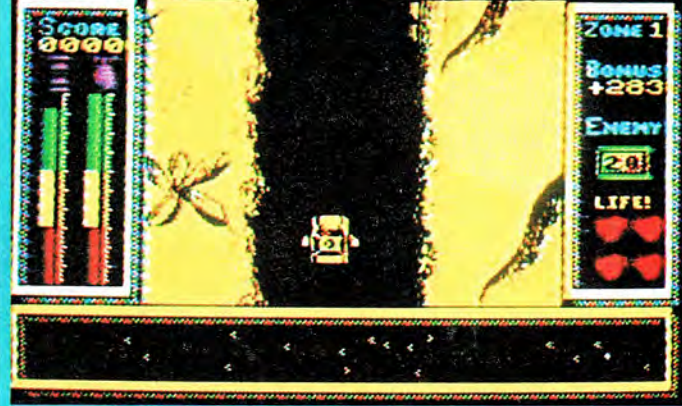
Grafik	9
Sound	8
Spielidee	7
Spielmotivation	8

Stahlhart



Programm: Stainless Steel, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** C-64/Schneider (Kass) 36 Mark; Spectrum 30 Mark; C-64/Schneider (Disc) 46 Mark, **Hersteller:** Mikro-Gen, Bracknell, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80

Die britische Firma **MIKRO-GEN** hat bislang fast ausnahmslos gute Spiele auf den Markt geworfen. Man könnte fast sagen: „Alles, was die tun, hat Hand und Fuß!" Nun hat man ein sehr hartes und actionsbetontes Spiel entwickelt, das den gängigen Namen „Edelstahl rostfrei" – **STAINLESS STEEL** – trägt.
Spiele mit senkrecht scrollendem Bildschirm sind in letzter Zeit wieder ganz groß in Mode gekommen. Nach den Vertretern „Commando" oder „Rambo" gibt es eben jetzt diesen STAINLESS STEEL. Wir haben für Sie die Schneider-Version und die Spectrum-Fassung getestet.



Die Spielhandlung ist schnell erläutert: Schießen Sie möglichst viele „Aliens", Bomben und was Ihnen sonst noch um die Ohren fliegt ab! Zugegeben, dies klingt nicht gerade originell. Es kommt allerdings darauf an, wie eine Story in eine gute Handlung umgesetzt wird. Bei Stainless Steel hat man – alternierend – zweierlei Spielfiguren zur Verfügung: Da wäre zunächst einmal der kleine Roboter, der sehr gut animiert wurde. Und zum Zweiten einen schnittigen Ferrari, der mit MG's und Raketen ausgerüstet ist. Die Landschaften, in denen man sich bewegt (abhängig von der Spielfigur!), sind in mehrere Zonen aufgeteilt, wobei man in jeder Zone eine bestimmte Anzahl von Feinden zerstören muß. Hat man erst alle Gegner niedergemacht, so gelangt man ins nächste Bild (dies geschieht übrigens auch, wenn Sie alle vier Leben verloren haben!). Der Sound des Programmes ist in beiden Fassungen unterschiedlich gut. Die Titelmelodie ist zwar bei beiden gleich, aber während bei der Spectrum-Version ein echter Synthi-Sound ertönt, wurde dem Schneider nur ein müdes Klimpern entlockt. Die Grafik ist dagegen beim CPC etwas besser, was nicht zuletzt auf die höhere Auflösung zurückzuführen ist. Spielerisch sind beider Varianten absolut gleich. Fazit: STAINLESS STEEL ist ein Spiel, das unter den Fans von Action-Games sicher seine Anerkennung finden wird!
Lars Gagg/Ottfried Schmidt

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	5
Spielmotivation	9

„Kick 'n' Rush“

Programm: Soccer '86, **System:** Schneider, **Preis:** (Kass.) 39 Mark; (Disc) 59 Mark, **Hersteller:** Loricels, **Vertrieb:** Activision Deutschland GmbH, Postfach 760860, 2000 Hamburg 76

„Fußball ist unser Leben!“, so lautete mal ein Hit aus vergangenen Tagen, als der deutsche, aber auch der Weltfußball, mit Ausnahme-Kickern, rasantem Spiel und Tempo-Fußball die Zuschauer in Begeisterungsstürme ausbrechen ließ. Doch: diese Zeiten scheinen zunächst einmal vorrüber zu sein. Wer sich aber „schneidermäßig“ seine Top-Elf zusammenstellen und gegen einen ebenso spielerisch starken Gegner antreten möchte, dem sei **SOCCER '86** von **LORICELS** wärmstens empfohlen!
Es handelt sich um eine „kleine Koalition“ von „Football Manager“ und Commodore's „International Soccer II“. Die Spielidee ist also nicht neu – dies muß bei der Bewertung leider negativ ausfallen. Doch: Wie der (immer noch spannende?) Sport auf den Computer-Rasen übertragen wurde, kann sich wohl sehen lassen. Ich finde, es ist die mit Abstand beste Fußball-Simulation, die ich je auf dem Schneider gesehen habe!
Vor dem Match können Sie im Menü folgende Punkte auswählen: * Joystick oder Tastatur; * Auswahl des Teams (Nationalität und Hymne); * Spielstärke (sehr



nützlich, wenn man z. B. einem spielerisch überlegenen Kontrahenten nicht gewachsen ist!); * Computer oder „menschlicher“ Gegner; * Verteilung von Energie-Punkten (als Trainer haben Sie insgesamt 100 Punkte zur Verfügung, die Sie unter den Spielern verteilen können; Maximum pro Spieler ist 30; die „Reserve“ wird später hinter der Bezeichnung POWER angezeigt). Dann erfolgt der An-

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 0911/288286

Das sind Preise!!!

DISCOVERY 180
ein Laufwerk
180K Speicherplatz
DM 399.––

DISCOVERY 360
Zwei Laufwerke
360K Speicherplatz
DM 599.––

DISCOVERY 720
ein Laufwerk
720K Speicherplatz
DM 799.––

DISCOVERY 1400
Zwei Laufwerke
1.4M Speicherplatz
DM 1199.––

DISCOVERY PLUS 18
Einsatz mit 1 Zusatzlaufwerk 180K
DM 199.––

DISCOVERY PLUS 72
Einbausatz mit 1 Zusatzlaufwerk 720K
DM 399.––

BIS ZU 1,4 MBYTE FÜR JEDEN SPECTRUM
Die neuen Discovery-Systeme mit – Centronics-Drucker-Interface – Joystick-Interface (Kempston-Typ) – Video-Monitor-Ausgang – stabilisiertem Netzteil (versorgt auch Ihren Spectrum) – Befehlssatz voll Microdive kompatibel – belegt **keinen** RAM im Spectrum – deutsches Handbuch – 1/2 Jahr volle Garantie

SUPER TRACKBALL
Extrem schwere Ausführung. Sofort anschließbar an jeden C-64, VC 20, Atari, Schneider. Über Tracball Interface (49,90) auch an jeden Spectrum DM 69,90

UNGLAUBLICHE PREISE
(solange Vorrat) für Spectrum
Computer-Hits 10 Teil 1 . . . 19,90
Computer-Hits 10 Teil 2 . . . 22,90
Mounty on the Run . . . 14,90
They sold a Million . . . 22,90
Winter Games . . . 19,90
Surf Champ (inkl. Surfbrett) . 14,90
Zorro (Originalspiel) . . . 17,90
William Wobbler (Tophit') . . 15,90
Fighting Warrior . . . 15,90
Ping-Pong . . . 19,90
Night-Shade (von Ultimate) . 23,90

Spectrum 48 K 248,––

Utilities für den Spectrum
HISOFT-Pascal mit **deutscher** Anleitung . . . 99,90
HISOFT-Basic-Compiler COLT mit **deutscher** Anleitung . . . 59,90
HISOFT-C-Compiler, die Programmiersprache der Zukunft . . . 99,90
HISOFT-Devpac Assembler und Disassembler im Paket . . . 59,90
Beta Basic 3.0 (deutsche Version auch für Discovery) . . . 59,90

Spectrum + 333,––

MULTIFACE ONE
Endlich ist das Problem der Sicherungskopien gelöst.
Mit Multiface können Sie **jede** Programm, das Sie in Ihren Spectrum geladen haben, auf Band, Microdrive-Cartridge oder Floppydisk abspeichern. Daneben ist eingebaut:
Joystick-Interface, 8KB RAM, den Sie auch sonst nutzen können. Multiface speichert den gesamten Rechnerinhalt (inkl. Register) auf jedes am Spectrum anschließbare Medium.
Natürlich haben Sie 6 Monate Garantie . . . 159,90

SAMANTHA FOX Strip Poker
Bei diesem neuen und wirklich aufregenden 7 Card Stud Poker müssen Sie schon ganz schön cool bleiben. Ob Sie es schaffen. Ihre Spielkarten stets im Auge zu behalten? Digitalisierte Videos – und bluffen kann Samantha auch
Für Spectrum 48K/128K . . . 29,90
Für Schneider 464/664/6128 . . . 29,90
Für Schneider (Disk) . 39,90
Für C-64 (Disk) . . . 39,90

Drucker-Interface
Kempston Typ E-Interface mit Software im ROM, d. h. es wird kein Speicherplatz belegt. Routinen für alle gängigen Druckertypen bereits implementiert. COPY- und Vierfachcopy möglich.
Phantastischer Preis . 179,90

Competition Pro 5000
Der Super-Joystick 35,90

Kempston PRO
Das wohl umfassendste Joystick-Interface für den Spectrum. Insgesamt drei Anschlüsse (davon 2 wie Interface 2. zusätzlich Kempston- und Cursor-Key Interface) natürlich auch mit ROM-Slot für Sinclair-Module . . . 59,90

DISKETTEN 3 1/2"
Markenqualität **mit** Garantie auch doppelseitig verwendbar . . . 6,99

T. S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

stoß! Zuvor jedoch laufen die Mannschaften aufs Feld, stellen sich zur Präsentation der Hymnen auf und eilen dann zum Mittelkreis. Jetzt geht's los!
Die Steuerung ist dieselbe wie bei Commodore-Soccer. Der jeweils dem Ball am nächsten stehende Spieler ist der Ballführende bzw. kann sich das Leder erlaufen. Per Feuerknopf erfolgt ein Pass oder ein Torschuß. Obwohl die Spielidee den Vorgängern dieses Genre nachempfunden wurde, so wird doch sicherlich jeder Schneider-Fußball-Freak an SOCCER '86 seine Freude haben! Ein sehr gutes Spiel!

Rupert Hine

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielidee	**2**
Spielmotivation	**10**

Kein Bezug zu „Genesis"

Programm: A Trick of the Tale, **System:** Spectrum, **Preis:** 10 Mark, **Hersteller:** Central Solutions, London (Adresse: siehe letzte Textseite), **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80.

A TRICK OF THE TALE – was für einen Namen hat sich **CENTRAL SOLUTION** da einfallen lassen? Der Spiel-Titel hat mit dem Namen des legendären GENESIS-Albums überhaupt nichts zu tun. Doch: Namen und Titel sind es nun einmal, die für die nötige „Zugkraft" sorgen.
Bei diesem Gerüst-Spiel steuern Sie ein kleines Männchen durch eine Reihe von verschiedenen Bildern (insgesamt 15!), die nur sehr schwer zu „durchwandern" sind. Sie befinden sich auf dem Weg zum Vulkan. Dort hinzugelangen, ist nicht einfach: nach dem Stile des „Dynamite Dan" werden Sie bemüht sein, Klippen zu überspringen, Hürden zu nehmen und todbringenden Gegenständen und Monstern auszuweichen. Deshalb verfügen Sie über 9 Leben! Ich sage Ihnen, die brauchen Sie auch. Je länger Sie durch die gefährlichen Labyrinthe taumeln, um so mehr Erfahrung werden Sie erwerben. Das Spiel an sich weist keine weltbewegenden Neuheiten auf – diese Art von Spielen gibt es schon sehr lang –, allein der Preis und der hohe Schwierigkeitsgrad werden wohl so manchen Spectrum-User dazu bewegen, sich A TRICK OF THE TALE zu kaufen. Deshalb ist, so meine ich, eine Bewertung des Spieles vielleicht nicht einfach und sicherlich nicht "korrekt".

mk



Grafik	**7**
Sound	**5**
Spielidee	**3**
Spielmotivation	**8**

T.S. Datensysteme-Vertriebsgesellschaft mbH

Sinclair QL

Titel	Preis
QL-Match-Point (3-D-Tennis)	59,90
QL-Chess (Schachprog. neue Version)	79,90
Spook	49,90
Zapper	49,90
APL (Keyword)	399,90
BJ-In 3D Land	49,90
Supercharge (Compiler)	199,90
R Windows	49,90
Key Define	49,90
Assembler	119,90
Stock Control	59,90
Superforth + Reversi Vl. 3	119,90
Reversi	49,90
Meteor Storm	49,90
Integrated A/Cs (Sagesoft)	299,90
Super Astrologer	99,90
Q Draw	59,90
Compendium (Disc)	119,90
BCPL	199,90
ICE Compendium	199,90
HiSoft Mon QL	99,90
HiSoft Superbasic	99,90
Englisch Trainer	59,90
Lands of Havoc	69,90
Scrabble	49,90
QL Super Sprite Generator	49,90
Cosmos	59,90
Knight Flight	59,90
Area Radar Controller	49,90
West	49,90
Gitadel	49,90
QL-Jabber	49,90
Quazimodo	59,90
QL-Pawn	74,90
Bridge-Player II	59,90
Star Guard & Galactic Invaders	59,90
Night Nurse	54,90
Kempston Diskinterface (Shugart Bus)	399,00
Laufwerk 3½" kompl. mit Netzteil	499,90
Kempston Centronics Interface (ROM)	159,90

Brandneue Spectrum Software

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Combat Lynx	29,90	Schizofrenia	29,90	Way of the Tiger	29,90
Flyer Fox	19,90	Green Beret	29,90	Mugsy's Revenge	29,90
Sai Combat	29,90	Heavy on the Magick	35,90	Arcade Hall of Fame (4 Spiele US Gold)	35,90
The Great Fire of London	19,90	Art Studio	49,90	Rebel Planet	35,90
Three Weeks in Paradise	35,90	Vectron	29,90	Arc of Yesod	29,90
Yabba Dabba Doo	29,90	Battle of the Planets	29,90	The Boggit	29,90
Spitfire 40	35,90	Turbo Esprit	29,90	Pyracurse	29,90
Supersleuth	29,90	Superpipeline II	29,90	Kung Fu Master	29,90
Critical Mass	29,90	Batman	29,90	TASWORD III (Cartr.)	59,90
Death Wake	29,90	Costa Capers	29,90	TASWORD III (Disk)	69,90
Pud Pud	25,90	Commando (Originalspiel)	29,90	Tas-Diary	39,90
Fighting Warrior	24,90	Bounces	35,90	Mermaid Madness	29,90
Rambo (Superpreis!)	19,90	Cauldron	29,90	Jack the Nipper	29,90
Confusion	24,90	The Young Ones	29,90	Hi Jack	35,90
Bulls Eye	24,90	Laser Compiler	29,90	Arcade Creator	59,90
Back to Skool	24,90	Laser Basic	39,90	Red Hawk	29,90
Starion	24,90	Yie ar Kung Fu	29,90	Rock'n Wrestle	29,90
Atlantis	24,90	Ping Pong	29,90	Toad Runner	29,90
Falcon Patrol II	19,90	Basketball	29,90	Max Headroom	29,90
Rasputin	29,90	Tau Ceti	29,90	Valkyrie	29,90
Super Bowl	29,90	Blade Runner	29,90	Spindizzy	35,90
Saboteur	29,90	The Rocky Horror Show	29,90	Runestone	29,90
„V"	29,90	Juggernaut	29,90	Red Arrows	29,90
2112 AD	29,90	ID	29,90	Ghost 'n Goblins	29,90
Gunfright	39,90	Movie	29,90		
Twister	29,90	Hocus Focus	29,90		
Pyjamarama	25,90	Mantronix	29,90		

Schneider Software

Titel	Preis	Titel	Preis
Gladiator (C)	35,90	Heavy on Magick (C)	35,90
Gladiator (D)	45,90	Heavy on Magick (D)	45,90
Room Ten (C)	29,90	Tomahawk (C)	39,90
Melt Down (C)	35,90	Bridge Player III (C)	35,90
Winter Games (C)	35,90	Bridge Player III (D)	45,90
Green Beret (C)	35,90	Trollie Wallie (C)	9,90
Green Beret (D)	45,90	Killapede (C)	9,90
Toad Runner (C)	35,90	Nuclear Heist (C)	9,90
Movie (C)	35,90	Elite (C)	45,90
Movie (D)	45,90	Sam Fox Strip Poker (C)	29,90
Biggles (C)	35,90	Sam Fox Strip Poker (D)	39,90
Eden Blues (C)	35,90	Equinox (C)	35,90
Eden Blues (D)	45,90	Equinox (D)	45,90
Batman (C)	35,90	„V" (C)	29,90
Batman (D)	45,90	Yie Ar Kung Fu (C)	35,90
Shogun (C)	35,90	Yie Ar Kung Fu (D)	45,90
Shogun (D)	45,90	Bored of the Rings (D)	45,90
Rasputin	35,90	Gremlins (C)	35,90
Tank Commander (C)	35,90	The Rocky Horror Show (C)	29,90
Juggernaut (C)	29,90	The Way of the Tiger (C)	35,90
Zoids (C)	35,90	The Way of the Tiger (D)	45,90
Zoids (D)	45,90		
Blade Runner (C)	35,90		

C-64 Software

Titel	Preis	Titel	Preis
The Second City (C)	35,90	Empire (C)	35,90
The Second City (D)	45,90	Superbowl (C)	29,90
Macadam Bumper (D)	45,90	Sam Fox Strip Poker (C)	29,90
Leader Board (C)	35,90	Sam Fox Strip Poker (D)	39,90
Leader Board (D)	45,90	Ball Blazer (C)	35,90
Knight Games (C)	35,90	The Planets (C)	35,90
Knight Games (D)	45,90	„V" (C)	29,90
Speech (C)	35,90	Psi five trading Comp (C)	35,90
Speech (D)	45,90	War Play (C)	29,90
Touchdown Football (C)	35,90	Pyjamarama (C)	29,90
Touchdown Football (D)	45,90	Automania (C)	29,90
Graphic Adventure Creater (D)	69,90	Chop Lifter (C)	19,90
The Way of the Tiger (C)	35,90	Combat Lynx (C)	35,90
The Way of the Tiger (D)	45,90	Spelunker (C)	19,90
Nexus (C)	35,90	Critical Mass (C)	35,90
Ghosts 'n Goblins (C)	35,90	Enigma Force (C)	35,90
Space Invasion (C)	35,90	A.C.E. (C)	35,90
Law of the West (C)	35,90	Breakdance (D)	29,90
Bounces (C)	35,90	Laser Basic (C)	39,90
Biggles (C)	35,90	Laser Basic (D)	49,90
Cauldron II (C)	35,90	Laser Compiler (C)	49,90
Saboteur (C)	29,90	Laser Compiler (D)	59,90
The Comet Game (C)	35,90	Everyone's a Wally (C)	29,90
Green Beret (C)	35,90	Herbert's Dummy Run (C)	29,90
Green Beret (D)	45,90	Blade Runner (C)	29,90
Rupet Ice Castle (C)	29,90	Rocky Horror Show (C)	29,90
		Space Doubt (C)	29,90

C-16 Software

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
				Classic II (4 Spiele)	29,90
				Thai Boxing	19,90
ACE	35,90	Gunslinger	19,90	Star Commander	14,90
The Berks Trillogy	25,90	Bongo	19,90	Commando (Orig.)	25,90
Killapede	9,90	Pogo Pete	19,90	Jump Jet	35,90
Baseball	35,90	Flight Path 737	19,90	Knock Out	14,90
DT Star Events	25,90	Kung Fu Kid	19,90	Jet Set Willy	25,90
Legionnaire	25,90	Atlantis	14,90	Galaxians	25,90
Petch	14,90	Hustler	19,90	Gruncher	14,90
Lawn Tennis	25,90	Reach for the Sky	19,90	Invasion 2000 AD	25,90
Airwolf	29,90	Slipery Sid	14,90	Winter Olympics	25,90

Versand per Nachnahme (zuzüglich 5,90) oder Vorkasse mit Scheck (zuzüglich 2,50).
Informationen können angefordert werden.
Händleranfragen erwünscht.

Denisstraße 45, 8500 Nürnberg 80, Tel. 09 11 / 28 82 86



Jedesmal wenn man dachte, daß es unmöglich sei, bessere Programme zu schreiben, wird man von etwas Neuem überrascht. So erging es mir, als ich den Nachfolger von TIR NA NOG bekam: DUN DARACH. Es hat zwar lang gedauert, bis GARGOYLE GAMES dieses Super-Programm herausgebracht hatte, aber dafür ist es ein brillantes (und kompliziertes) Spiel.

Ihre Aufgabe ist, den Helden Cuchulainn zu steuern, um seinen Freund Loer aus der geheimen Stadt von Dun Darach zu befreien. Aber, und das macht den Reiz des Spieles aus, es gibt da noch zweitrangige Aufgaben zu lösen, bevor man zu Loeg gelangen kann. Es gibt noch elf andere Charaktere, jede mit ihren eigenen persönlichen Eigenschaften. Diese muß Cuchulainn herausfinden, um sie zur Lösung zu benutzen. Doch hier sollte der Spieler aufpassen, mit wem er sich wann in welcher Situation anlegt. So wird einem schneller als man glaubt das gesamte Geld geklaut, und der Dieb bedankt sich mit einem „HOW GENEROUS".

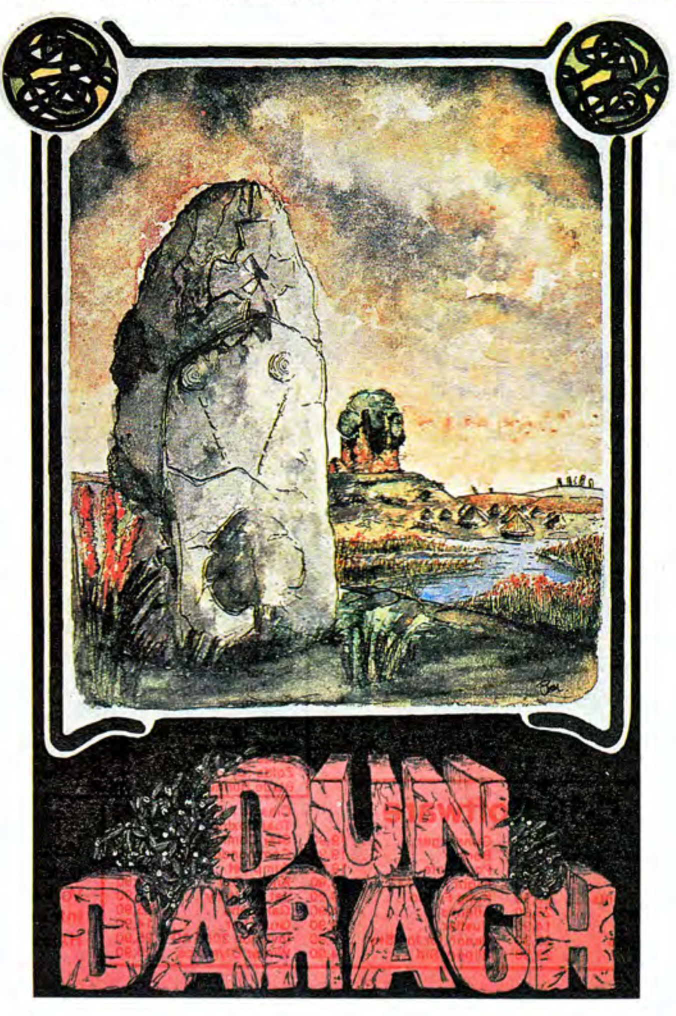
Programm: Dun Darach, **System:** Spectrum 48/128/+, Schneider CPC 464/664/6128, Commodore 64/128, **Preis:** ca. 35,– DM, **Hersteller:** Gargoyle Games Ltd., 74 King Street, Dudley, West Midlands, DY2 8QB

Die Stadt ist in sieben verschiedene Gebiete mit unterschiedlichen Features aufgeteilt. Überall befinden sich Geschäfte, in denen Cuchulainn einkaufen kann. Sogar ein Feilschen um den Preis ist möglich!

Die Animation der Personen erinnert stark an die von TIR NA NOG, doch sind hier Verbesserungen vorgenommen worden. Die Männer haben, Rockmusikern ähnelnt, lange Haare, bärtige Arme und tragen Stiefel – die Frauen haben noch längere Haare und tragen Miniröcke. Wenn man sich so durch die Stadt bewegt, ist man von der detailierten Grafik beeindruckt, dann die animierten und sich eigenständig bewegenden Personen dazwischen – super! Auch der Bildschirmaufbau erinnert an Tir Na Nog. Der Bildschirm ist in drei Teile gegliedert: Im ersten Teil befindet sich ein Kompaß und die Textausgabe von Sätzen der Personen u. a.. Im zweiten Teil befindet sich das eigentliche Spielgeschehen: Ein 180°-Blick von der Seite auf die Straße. Und im dritten Teil sieht man die mitgeführten Gegenstände, sowie die Namen der Personen, die sich an der gleichen Stelle befinden.

Dun Darach ist ein unterhaltsames Spiel. Es strahlt eine richtige Atmosphäre aus – man fühlt regelrecht, wie Cuchulainn durch die Straßen der seltsamen Stadt läuft. Man muß lernen, die richtigen Freunde zu finden, um dann den Kumpel Loeg zu befreien. Auf dieses Spiel kann keiner verzichten! *Stefan Swiergiel*

Grafik	**9**
Sound	**–**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**10**



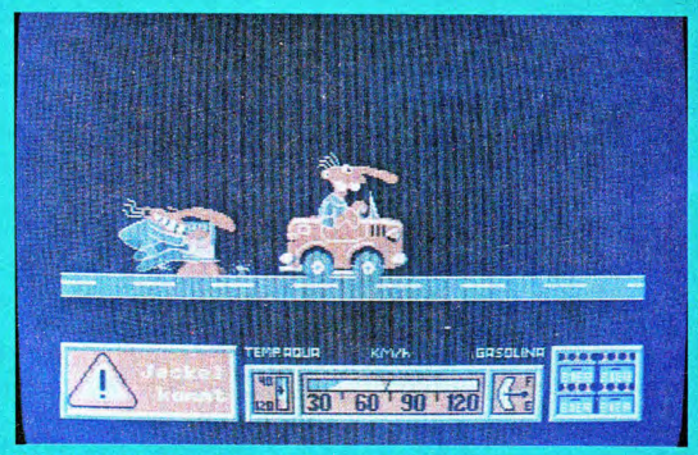


Deutscher Comic, deutsches Spiel

Programm: Werner, **System:** Schneider (ab November: C-64; ab Februar '87: Atari ST), **Preis:** ca. 39 Mark (Kass.); 59 Mark (Disc), **Hersteller:** Micro-Partner, Gütersloh, **Vertrieb:** Ariolasoft, Gütersloh oder Semmelverlach, Werftbahnstr. 8, 2300 Kiel 14

Seit ungefähr drei Jahren geistert bei uns ein neuer, heimlicher „Comic-Star" durch den Blätterwald der Unterhaltung. Sein Name: **WERNER**. Es ist ein sehr „ungezogener" Junge, der für sein Leben gern Motorrad fährt, Polizisten veräppelt (um es einmal „in zivilisierter Sprache" auszudrücken) und voll auf sein „Flaschbier" abfährt.
MICRO-PARTNER, die schon mit ihrem Hit MISSION ELEVATOR auf sich aufmerksam machten, haben WERNER zusammen mit dem **SEMMEL-VERLACH** und Autor **BRÖSEL** erarbeitet. Der Großteil der Grafiken wurde von Brösel selbst entworfen. Für die Animation der Grafik sind insgesamt acht Programmierer beschäftigt worden, darunter auch das „Elevator"-Gespann Rolf Lakämper/Thorsten Deuter.
Zum Spiel: Es besteht aus fünf Levels, wobei der erste ein reiner Action-Teil ist.





Werner wird von verschiedenen Verfolgern in seinem Auto gejagt. Die Statusanzeigen am unteren Bildschirm-Rand zeigen seinen „Zustand" an (vor allem die Menge an „Flaschbier"). Im nächsten Bild spielt sich ein Action-Adventure ab. Hier muß unser (Anti-)Held verschiedene nützliche und unnötige Dinge aufsammeln. Werner zeigt sich dabei sehr beschäftigt.
Überlebt man alle Situationen, muß man sich ein Motorrad zusammenbauen; der TÜV sollte allerdings nichts gegen das Gefährt einzuwenden haben! Und dann geht's los: Das (Motorrad-)Rennen kann beginnen!
Ein weiteres „Spiel im Spiel" ist das Erlernen des Würfelspiels „Meier", um dann gegen den „Meier-König aus Kiel" – dies ist Werner in persona – anzutreten.
Das Spiel ist nicht nur lustig, vielseitig, spannend, intelligent, sondern besitzt darüberhinaus auch eine excellente Grafik und guten Sound. Fazit: „Software – made in Germany – at its best!" *Robert Fripp*



Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielidee	**10**
Spielmotivation	**10**

Frankie in Super-Action: (auf dem C-16!)

Programm: Frank Bruno's Boxing, **System:** hier: Commodore 16 (sonst fast auf allen anderen Rechnern), **Preis:** ca. 29 Mark, **Hersteller:** Elite Systems, **Vertrieb:** Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel. (02 11) 50 02 34 oder 50 30 00

Der „Frank" schlägt jetzt auch auf dem Commodore 16 zu! Und dabei macht er „eine gute Figur": ich glaube, daß der Spielablauf und die Grafik sich durchaus sehen lassen können. Für den 12Kb-Spieler des kleinen Commodore ist **FRANK BRUNO's BOXING** ein absoluter Hit! **ELITE** tat gut daran – wie auch **BOMB-JACK** für den C-16 – unters Volk der interessierten User zu bringen!
Geladen wird das Programm mit LOAD" ELITE" (merkwürdig, was?); bereits nach relativ kurzer Ladezeit geht es dann los! Zunächst eine wichtige Anmerkung: Versuchen Sie nicht per Joystick zu boxen! Wesentlich effektiver ist es – ähnlich wie bei der Spectrum-Fassung – auf des „Tastatur-Fight" umzusteigen. So kämpfen Sie zunächst gegen den schwerfälligen CANADIAN CRUSHER, dann – nachdem Sie ihn in drei Gewichtsklassen ausgeknockt haben und ein Codewort bekommen – gegen den flinken FLING LONG CHOP. Auch dieser muß erst dreimal niedergekämpft werden, ehe man über das nächste Passwort auf ANDRA PUNCHEREDOV trifft. Schenken Sie der „K.O.-Anzeige" unbedingt Beachtung: Leuchtet nämlich das K.O.-Zeichen auf, dann hämmern Sie mit der SPACE-Taste drauflos: Dieser „Smash-Hit" streckt den Gegner (meistens) nieder.
Vorteile: Klasse Grafik, hoher Spielwert, wird nicht so schnell langweilig. Nachteil: Es können nur drei Kontrahenten geboxt werden. Ein Spiel – wie auch BOMB-JACK –, das ich nur empfehlen kann. *rob*

Grafik	**9**
Sound	**6**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**10**

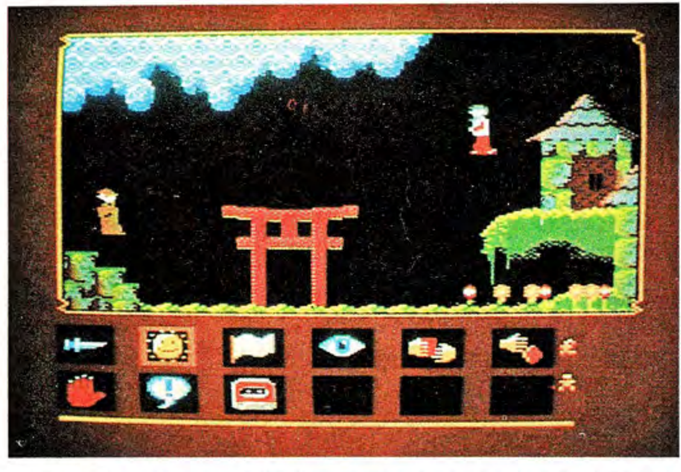


Hai Toranaga

Programm: Shogun, **System:** Schneider, Commodore 64/128, **Preis:** Diskette 59,– DM, Kassette 39,– DM, **Hersteller:** Ariolasoft/Bertelsmann GmbH, Karl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 13 50, 4830 Gütersloh 1

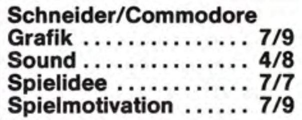


Es mußte ja so kommen. Wieder mal eine Umsetzung eines erfolgreichen Filmes auf den Computer. Diesmal dürfen sich die Schneider- und Commodore-User freuen, denn nun (endlich) gibt es **SHOGUN** von **ARIOLASOFT**. Vor kurzem wurde ja die siebenteilige Serie Shogun vom ZDF wiederholt. Das Spiel versetzt Sie in das Japan des 16. Jahrhunderts. Sie befinden sich in einer turbulenten Periode der Landesgeschichte und müssen Ihre Aufgaben erfüllen, um Shogun zu werden, der mächtigste aller Kriegsherren. Es liegt nun an Ihnen, Ihre Führungsqualitäten zu beweisen, 20 loyale Nachfolger zu gewinnen und die Herrschaft in dem Palast des Shogun zu übernehmen.
Am Anfang des Spiels stehen mehrere Charaktere zur Auswahl, jeder hat eine andere Persönlichkeit und einen anderen sozialen Status. Somit wird der Schwierigkeitsgrad beeinflußt. Abgesehen von dem „Außenseiter" Captain Blackthorne können Sie Adliger, Samurai, Diener oder Bauer werden. Während des Spiels erscheinen auf den unteren Bildschirmzeilen mehrere Ikonen für Angriff, Freundschaft, Ergeben, Betrachten, Geben, Nehmen, Pause, Befehl, Laden und Sichern des Spiels sowie der Inhalt der drei Taschen, die sich beim Aufheben von Objekten füllen. Die Ansteuerung dieser Ikonen geschieht durch das Drücken der SPACE-Taste, doch bei der Schneider-Version macht es doch einige Schwierigkeiten, das richtige Bildsymbol auszuwählen.



Wären die Ikonen nicht vorhanden, würde man glauben, es handelt sich um eine billige Kopie des Spiels SORCERY. In der Tat – der restliche Bildschirmaufbau erinnert sehr an dieses Superprogramm auf dem Schneider. Allerdings erreicht die Schneider-Version bei weitem nicht diese Supergrafik und Sounds!
Während man nun seine Person durch die Gegend steuert, findet man verschiedene Gegenstände und, was wichtiger ist, noch andere Personen, die Ihnen entweder feindlich oder friedlich gesinnt sind. Die friedlichen Personen treten dann bei Ihnen als „Nachfolger" ein. Haben Sie erstmal 20 von diesen, wird Ihnen eine „ehrenvolle" Aufgabe zugesprochen, aber das sollten Sie doch selbst herausfinden. (Wir wollen schließlich nicht alles verraten).
Die Commodore-Version ist gegenüber der Schneider-Umsetzung sehr gut und hat einen besseren Sound, eine gute Grafik, und darüber hinaus läßt sich die Person einfacher steuern. Obwohl das Spiel unterhaltsam ist, fand ich es von der Idee her nicht so interessant. Wer Zeit hat und solche Spiele mag, für den jedoch wird SHOGUN ein MUSS sein.

CAT



Schneider/Commodore	
Grafik	7/9
Sound	4/8
Spielidee	7/7
Spielmotivation	7/9

Der Mann mit dem Rucksack

Programm: Barchou, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** ca. 9 Mark, **Hersteller:** Central Solutions, 500 Chesham House, 150 Regent Street, London W1R 5FA, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg



Ganze 1:13 Min. lädt diese Kassette, bis Sie das schnelle, hektisch anmutende Weltraum-Spiel **BARCHOU** von **CENTRAL SOLUTIONS** beginnen können! Sie sind der wagemutige „Raketen-Rucksack-Mann", der hoch über den Wolken vier Städte verteidigen muß. Angreifer müssen abgeschossen und deren Bomben gleichzeitig eingefangen werden, damit die Bevölkerung nichts abbekommt. BARCHOU erinnert in seiner Schnelligkeit sehr stark an den alten ULTIMATE-Renner „PYRAMID". Die Grafik des kostengünstigen Spieles, ich testete für Sie die Schneider-Version, ist ausgezeichnet. Die Figur ist hervorragend animiert und schön groß. Das Spiel ist nicht gerade einfach: die Feinde werden alsbald übermächtig, wenn Sie es versäumen, sie schnell genug vom Himmel zu holen! BARCHOU ist einen Spielversuch wert, auch oder gerade weil es nur 9 Mark kostet!

fripp

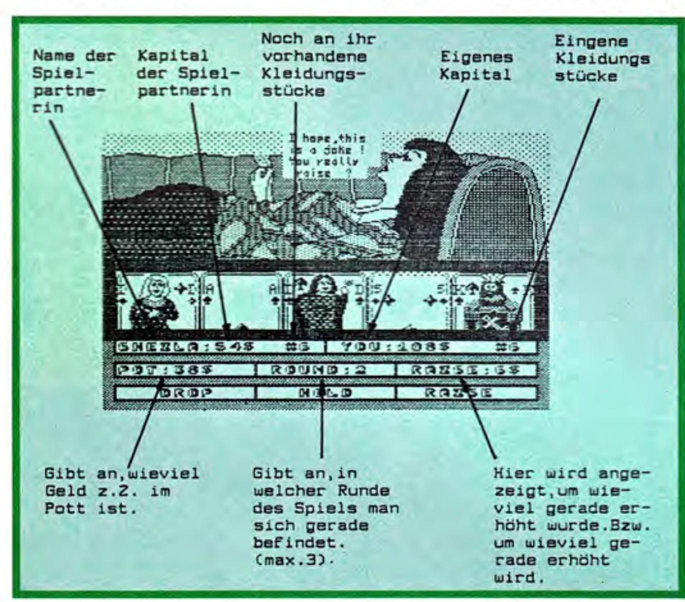
Grafik	8
Sound	7
Spielidee	5
Spielmotivation	8

„Intimste Bereiche“

Programm: Poke Stripper, **System:** Spectrum, **Preis:** 30 Mark, **Hersteller:** Individual Software, Brücherhofstr. 5, 4600 Dortmund 30. Tel.: (02 31) 46 32 03

„Wer war zuerst da: das Huhn oder das Ei?“ Mit diesem Vergleich läßt sich ein eventueller Streit aus dem Weg räumen, ob „Samantha Fox Strip Poker“ früher „fertig“ war als **POKE STRIPPER** des deutschen Hauses **INDIVIDUAL SOFTWARE.** Tatsache ist, daß es sich hier um zwei in der Spielidee ähnliche, aber in der Ausführung grundverschiedene Spiele handelt.

POKE STRIPPER – für den Spectrum – wird mit „normalen“ fünf Karten gespielt. Die Wertung der Karten bzw. der Sequenz sind aus dem Poker entnommen: Also Straße, Vierer, Dreier, Paar, vier von einer Farbe usw. Aber, das wissen Sie ja. Wenn nicht, dann setzt Sie die deutsche Anleitung, die mitgeliefert wird, hervorragend ins Bild! Der Sinn des Spiels ist denkbar einfach; die Ausführung jedoch hübsch knifflig: Es stehen Ihnen drei reichlich bekleidete Damen gegenüber, in deren „intimste Bereiche“ Sie nun „eindringen“ müssen. Das bedeutet, Sie werden sie nacheinander spielerisch ausbooten und entkleiden.



Zu Beginn erhalten beide Spieler \$ 100. \$ 10 werden als Spieleinsatz abgezogen, kommen in den Pott. Nun kann man sich maximal drei neue Karten geben lassen. Danach wird gepokert und geblufft: Sie können „Halten“, „Erhöhen“ oder „Aufgeben“. Diese Funktionen werden über Felder gesteuert, die Sie anwählen können.

Im Menue können Sie wählen, welche Tasten Sie verwenden möchten oder ob Sie eine Joystick-Steuerung vorziehen (Kempston, AGF, Protek, Sinclair IF2 sind wählbar).

Ich habe das Spiel eine ganze Weile gespielt. Aber alle drei Damen zu entblößen (Sheila, Ireen und Diane), ist mir nicht gelungen. Dies spricht für das ausgereifte Programm.

Die Grafik ist außerordentlich gut. Die Dame – auf der Couch liegend – ist hervorragend auf den Bildschirm gebracht worden. Die Karten sind herrlich bebildert (Dame, König, Bube). Die Übersichtlichkeit ist einfach als super zu bezeichnen. Als ich den Sound „The Clou“ hörte, stutzte ich doch ein wenig: Samantha Fox „benutzt“ ebenfalls diesen Ohrwurm. Ob nicht INDIVIDUAL SOFTWARE doch ...?

Nun denn, das Spiel hat allemal seine Qualitäten. Ziemlich perfekt und gleichsam amüsant sind die Kommentare, die die Damen von sich geben: „Ich kann Dich arm machen, aber ich halte nur!“ – „Besser, Du spielst Hobbit als Poker!“ – „Das kann nicht wahr sein; zeig mir Deine Taschen!“ oder „Wie, halten mit diesen Karten?“

Ich meine, POKE STRIPPER gehört zweifellos zu den besten Programmen dieser Art für den Spectrum. Kaufen Sie es!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	9
Spielidee	8
Spielmotivation	8

Zwischen die Augen

Programm: Twister, **System:** Spectrum, Schneider, **Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** System 3, London, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

System 3, bekannt durch Spiele wie International Karate, hat vor einiger Zeit ein neues Spiel herausgebracht. Das Spiel heißt **Twister** und ist eine gute und gelungene Mischung zwischen einem „Schieß- und Sammelspiel“.

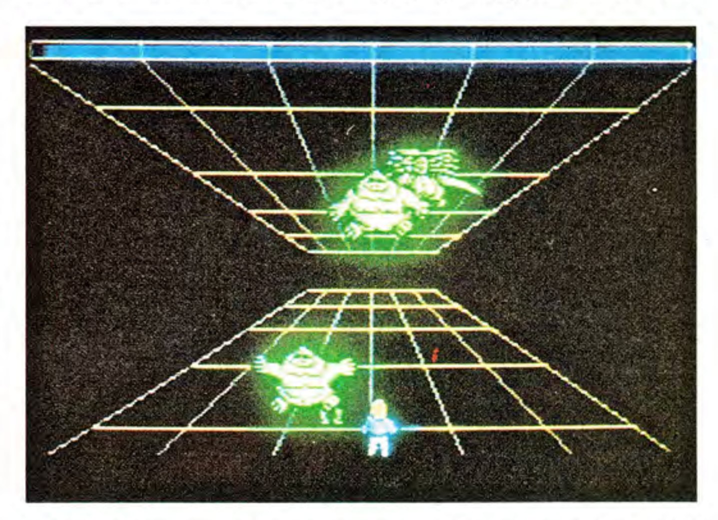
Hauptziel ist es, Twister zu vernichten. Dazu müssen fünf Levels durchspielt werden. Im ersten Level müssen Sie mit Ihrer Spielfigur von Plattform zu Plattform hüpfen und dabei Gegenstände, Symbole der Spielkarten, einsammeln. Dabei hüpfen Ihnen jede Menge Gesichter und Gestalten vor der Nase herum. Diese können jedoch abgeschossen werden. Natürlich geht auch der Munitionsvorrat einmal zu Ende, und so muß sparsam mit der Munition umgegangen werden.

Hat man eines der Symbole, so erscheint es links oben auf dem Bildschirm. Wenn man alle vier Symbole hat, kommt man ins nächste Level. Bei der Berührung eines Hufeisens (oder Omegas?) verschwindet jedoch ein Symbol wieder.

Im zweiten Level läuft man auf einem Gang entlang. Wieder kommen die Monster, um den Spieler zu behindern. Diesmal müssen Buchstaben gesammelt werden, die zusammen den Namen Twister ergeben.

Lenkt man den Joystick nach oben oder unten, läuft man mit der Spielfigur plötzlich auf der Decke des Ganges weiter.

Im dritten Level müssen die 12 Tierkreiszeichen und im vierten Level die Planetensymbole gesammelt werden. Und im fünften Level



schließlich sammelt man die Teile von Twisters Körper. Die Bombe, die man nun erhält, muß genau auf Twister gefeuert werden, quasi „zwischen die Augen“.

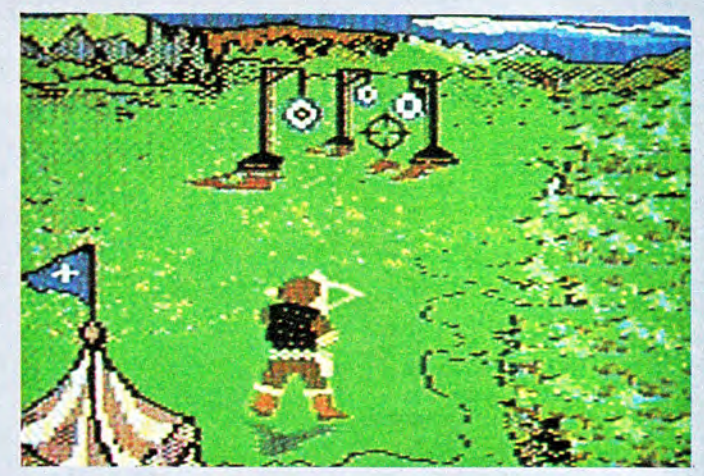
Alle Levels sehen grafisch gut aus, ebenso wie die Monster und die eigene Spielfigur. Die Animation der Monster ist ebenfalls gut gelungen. Auch der Sound ist akzeptabel. Twister ist ein Spiel, das man gerne spielt. *P.B.*

Grafik	9
Sound	7
Spielidee	9
Spielmotivation	9

„Ja so war'ns ja so war'ns

Programm: Knight Games, **System:** Schneider, C-64, **Preis:** ca. 39 DM, **Hersteller:** English Software, **Vertrieb:** Rushware (Adresse letzte S.)

Und wieder schwarten sie sich gegenseitig ab, hauen sich die Schwerter über den Kopf, knüppeln sich die Äxte auf die Rüstung. Die Spieler schwitzen und stoßen seltsame Laute aus (Ooohh, Aaahh, wart's ab, jetzt kriegst du Saures), die Aggression liegt spürbar in der Luft. Da bricht einer der Kontrahenten zusammen, doch er erholt sich recht schnell wieder. Wird er den Kampf noch bis zum Ende durchstehen? Plötzlich bekommt er einen Schwertschlag auf den Kopf, worauf er sich mit einer Attacke gegen den Brustpanzer des Gegners rächt.
Wenn Sie diese Einleitung noch nicht abgeschreckt hat, dann könnten Sie von **KNIGHT GAMES** noch genauso begeistert werden, wie ich es schon bin. In Knight Games aus dem Hause **ENGLISH SOFTWARE** ist es Ihr Ziel, ein Olde English Knight zu werden. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen sie in acht verschiedenen Disziplinen erfolgreich sein: Duell mit der Axt, Bogenschießen, Knüppelkampf, Armbrustschießen, Dreschen mit Kugel und Kette, Pikenschaft-Wettbewerb und zweimal Schwertkampf. Alle acht Disziplinen fordern eine Menge Geschick und vor allem Ausdauer.
Aber jetzt zum Spiel: Ich lege die Cassette in den Recorder und lade das Programm. Nach kurzer Zeit erscheint ein Menü, und ich werde aufgefordert, meine Disziplin auszuwählen. Da jede Disziplin von der Cassette neu eingeladen werden muß, fange ich mit der ersten Disziplin, Schwertkampf 1, an. Nach dem Laden dieser Disziplin erscheint ein weiteres Menü, wo ich die Spielzeit, Anzahl der Mitspieler und den

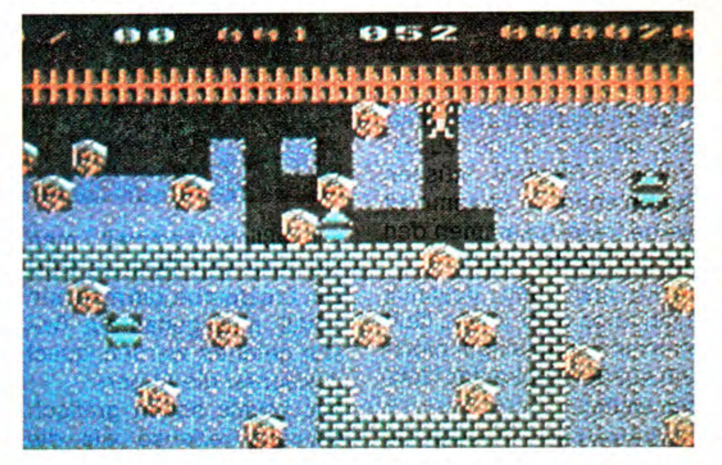


Sound einstellen kann. Apropos Sound! Dieser ist wieder einmal spitze und ertönt das ganze Spiel über. Bei jeder neuen Disziplin gibt es auch einen neuen Sound. Alle Melodien passen sehr gut zum jeweiligen Spielgeschehen. Ich lege die Anzahl der Mitspieler auf „Zwei" fest und drücke Start. Das Bild wechselt, und ein mittelalterlicher Schauplatz erscheint. Wieder ein Lob: Die Hintergrundgrafik, die mit jeder Disziplin ebenfalls wechselt, ist sehr gut.
Links im Bild erscheint die Energieanzeige und darüber eine brennende Kerze, die die verbleibende Spielzeit darstellt. Dann die beiden Ritter. In einer prächtigen Uniform, mit Schild und Schwert bewaffnet, stehen sie sich jetzt gegenüber. Die Figuren sind angenehm groß und besitzen auch einen Schatten. Auch die Animation ist als sehr gut zu bezeichnen, da Hunderte von

Von Steinen und Monstern: „Steinschlag" für Atari!

Programm: Boulder Dash, **System:** Atari 800 XL/130 XE, **Preis:** (Kass.) 16,50 DM, (Disc.) 19,50 DM, (bitte Bestell-Nr. I 43 mitangeben!), **Hersteller & Vertrieb:** THE GAMES Software, Postfach, 3440 Eschwege

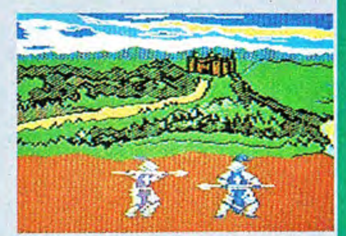
THE GAMES scheinen sich mittlerweile als deutsche Spezialisten in Sachen Atari-Software – was die „kleinen, aber gefragten" betrifft – herauszukristallisieren. Nachdem die Programme „Cuttlemania" und vor allem „Frantic" bereits groß eingeschlagen haben, ist nun ein weiteres Spitzenprodukt – zu einem „unverschämt" günstigen Preis erschienen: **BOULDER DASH**.
„Eigentlich nichts besonderes, diese Story vom Steinbeißer, der auf Diamantenjagd ist!", werden sicher viele sagen. Doch: 1. ist dies ein besonders guter Vertreter für die Atari XL/XE-Freunde, und 2. sind einige „Besonderheiten" – sprich: Schwierigkeiten – ins „Steinschlag-Spiel" mit eingebaut worden.
Wie gesagt: der Steinbeißer macht sich auf den Weg, Diamanten zu sammeln. Dabei muß er höllisch auf herabfallende Felsbrocken („Boulders") achten, die ihn sonst zerquetschen („dashing"). So gräbt er emsig die Erde weg, um an die Kleinode heranzukommen. Jetzt aber treten bei der Atari-Version erst die Schwierigkeiten auf: Quadratisch aussehende Monster hüpfen durch das Erdreich. Eine Berührung endet mit dem Verlust eines Lebens. Also, meiden! Ab und an begegnen dem ameisenähnlichen Held unserer Geschichte eine andere Form von Insekten: Schmetterlinge. Diese Schmetterlinge verwandeln sich in Diamanten, wenn Sie zerstört werden. Solange diese aber noch leben, ist eine Berührung ebenfalls fatal. Ein weiteres Hindernis bei der Suche nach den





„... die alten Rittersleut'!"

verschiedenen Spritepositionen benutzt werden.
Jedesmal, wenn einer der beiden Kämpfer getroffen wird, ertönt ein passendes Geräusch dazu (Geräusch beim Aufschlagen von Metall auf Metall = Pling). Es stehen vier Angriffsbewegungen und vier Verteidigungsbewegungen zur Auswahl. Bei der hohen Anzahl von Treffern, die man benötigt, um zu gewinnen, stellt sich daher auch bald ein Muskelkrampf im Arm ein. Doch gibt es auch Disziplinen, die statt Ausdauer Geschicklichkeit fordern: Bogen- und Armbrustschießen. Bei beiden Disziplinen hatte ich jedoch kein Glück. Immer wieder traf ich daneben. Beim Bogenschießen muß man sich bewegende Objekte und beim Armbrustschießen eine sich drehende Scheibe treffen. Dazu weht ein leichter Wind, der das Fadenkreuz erzittern läßt. Für mich halbwegs blindes Schaf also keine angenehme Disziplin.



Knight Games hat mich alles in allem voll begeistert. Am meisten Spaß macht das Spiel, wenn man gegen einen Mitspieler antritt. Fazit: Supertest und Fighting Warrior sind nichts dagegen. Dieses Spiel sollte jeder haben. *Peter Braun*

Grafik	10
Sound	9
Spielidee	8
Spielmotivation	10

Kampf in der Wüste

Programm: Legionnaire, **System:** C-16/116, **Preis:** 25,--DM, **Hersteller/Vertrieb:** Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen

Wer kennt sie nicht, wer hat nicht auch schon einmal davon geträumt, ihnen nachzueifern – den verwegenen Männern, die unter heißer Sonne ihren Dienst als Legionäre tun? Das neue Action-Programm von **KINGSOFT** versetzt Sie in die Lage, Ihren Traum, zumindest am heimischen Computer-Monitor, wahrzunehmen.
Sie sind der einsame Kämpfer, der sich im heißen Afrika gegen seine Feinde bewähren muß. Machen Sie sich auf den Weg zu Ihrem Hauptquartier, und bereiten Sie sich auf allerlei Gefahren vor! Alles, was Sie bei sich tragen, sind ein Gewehr – und Ihre Kühnheit. Laufen Sie geschickt zwischen den Palmen hindurch, und „legen Sie Ihre Gegner um", die Ihre Mission um jeden Preis vereiteln wollen.
Das Programm besteht aus insgesamt sieben Levels, die nach einiger Übung auch zu bewältigen sind. Die Grafik ist recht ansprechend, das Scrolling ebenfalls gut gemacht. Details, wie Palmen und Schutzwälle, vermitteln eine überzeugende Atmosphäre; nicht so gelungen ist hingegen der Sound. Wer schon an Commando von Elite seine Freude hatte, dem wird bestimmt auch Legionnaire zusagen.
Insgesamt ein recht gutes Spiel für den C-16, das zu einem vernünftigen Preis angeboten wird.
Jürgen Roumen

Grafik	9
Sound	5
Spielidee	5
Spielmotivation	8

Kostbarkeiten tritt in Form von einer „Schwabbel-Masse" auf. „Normalerweise" – bei anderen „Boulder Dashs" – stellt weggegrabene Erde keinerlei Hindernisse mehr dar. Hier aber sucht sich das schleimige Etwas seinen Weg durch die leeren Felder. Wird sie in ihrem Wachstumsprozeß behindert, verwandelt sie sich in Diamanten; wird sie aber zu groß, so erstarrt sie zu Felsgestein. Allerdings endet das Zusammentreffen von Masse und Monster für die Ungeheuer tödlich, was wiederum positiv für den Steinbeißer ist. Aber auch „Uns Steinbeißer" kann die Monster töten, wenn er taktisch geschickt Steine auf sie herniederrasseln läßt.
Taktik ist überhaupt der Garant für eine erfolgreiche Jagd nach den Diamanten!

BOULDER DASH für ATARI ist eine gute Weiterentwicklung der zahlreichen Vorgänger. Man hat viele Spielvarianten zur Verfügung, die das Programm zu einem höchst interessanten Familien-Vergnügen machen. (Man kann natürlich auch allein gegen den Computer antreten!)
Bedenkt man, daß die Grafik vom Feinsten ist, und, eingedenk der Tatsache, daß Sound, Spielwitz und Unterhaltungswert ausgezeichnet sind, kann man dieses Spiel eigentlich nur jedem Atari-User empfehlen! Auch der Preis stimmt! *mk*

Grafik	8
Sound	7
Spielidee	(alt)
Spielmotivation	10

Play the game!

Programm: Touchdown Football, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35,– DM (Kass.), 55,– DM (Disk.), **Hersteller:** Electronic Arts, Ariolasoft, **Vertrieb:** Multisoft (Adresse letzte Seite)
Wenn Sie schon seit längerer Zeit auf eine Simulation des American Football gewartet haben, die eher die Action denn die Strategie in den Vordergrund stellt (wie etwa Superbowl), dann könnte **TOUCHDOWN FOOTBALL** von **ELECTRONIC ARTS** für Sie genau das Richtige sein.
Zwar sind die Grafiken auf den ersten Blick nicht gerade überwältigend – die Teams sind einfarbig und etwas grob dargestellt. Umso besser gelungen ist hingegen die Animation: Die Bewegungen der einzelnen „Spieler" wirken alles in allem recht realistisch.
Die Steuerung erfolgt über Joystick – mit Ausnahme der üblichen Optionen zu Beginn des Spiels. Der Spieler kann allein, gegen einen Mitspieler oder aber gegen den Computer spielen, wobei letzteres für den Anfänger recht schwierig ist.
Das angreifende Team hat eine beachtliche Anzahl von möglichen Spielzügen zur Verfügung; der verteidigenden Mannschaft sind hier schon engere Grenzen gesetzt. Hat man eine falsche Wahl getroffen, so kann man zurück ins Menü gehen und den betreffenden Spielzug korrigieren.
Alles in allem ist Touchdown Football ein akzeptables Programm, welches jedoch weniger aufgrund seiner Grafik oder seines Sounds als wegen seines dennoch recht hohen Spielanreizes interessant ist. *rs*

Grafik	5
Sound	5
Spielidee	3
Spielmotivation	7

„Kwah – wo ist der rote Falke?"

Natürlich gibt es auch diesmal einen Flop! Der „Sieger" in dieser Abteilung heißt „RED HAWK" von MELBOURNE HOUSE. Willkommen in der Welt der Komödien-Phantasien, der Superhelden und der Superbösewichter (und der überbewerteten Programme ...). Sie sind hier der Supermensch Redhawk und müssen seine zwei vollkommen verschiedenen Persönlichkeiten unter Kontrolle halten: Kevin Oliver – ein Mensch mit allen menschlichen Schwächen – und Redhawk, der über unglaubliche Kräfte verfügt. So fängt die deutsche (!) Anleitung von Redhawk an. Es ist da noch weiter die Rede von Superbösewichtern und Supermenschen. Das klingt alles sehr schön, aber das Spiel kann die hohen Erwartungen nicht erfüllen! Ich habe mir für Sie die SPECTRUM-Version betrachtet.

Programm: Redhawk, **System:** Schneider CPC 464/664/6128, Commodore 64/128, Spectrum 48/128/+, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard Richmond, Surrey TW1/ 6TF

Nun, Redhawk ist ein ungewöhnliches, nicht berauschendes, Adventure. Die Aufmachung des Screens besteht aus mehreren Fenstern und Anzeigen. In drei Fenstern sieht man unseren (Super-)Helden, wie er durch die Straßen geht. Spricht er zu einer Person, dann erscheint eine Sprechblase, und der Satz scrollt (besser gesagt: flimmert) vorbei. Dann gibt es Eingabefenster mit vordefinierten Worten (Get, Drop und der üblichen Wortschatz), sowie eine Uhr. Dann sind noch zwei Thermometer dargestellt. Eines gibt den Beliebtheitsgrad und das andere die momentane Stärke von Redhawk an.

Um sich von dem Redakteur Kevon in den superstarken Superhelden zu verwandeln, muß man sich nicht wie Clark Kent in eine Telefonzelle zurückziehen (...); es genügt hier einfach „KWAH" zu sagen. Weiß der Himmel, was KWAH bedeutet. Die Aufgabe unseres Helden ist, eine Bombe zu entschärfen (wie oft mußte man das schon in anderen Adventures machen???) und, so ganz nebenbei, die Straße von Straftätern freizuhalten (ich habe allerdings während des Spiels keinen einzigen gesehen). Die Grafik reißt einen nicht gerade vom Hocker (jedenfalls nicht vor Begeisterung ...) und ist, durch die drei Fenster, anfangs doch sehr verwirrend. Und dann die Geschwindigkeit des Programmes! Wenn man sich von Straße zu Straße bewegt, gehen schon einige Minuten vorüber. Wenn wenigstens ein ausreichendes Vokabular vorhanden wäre. Denkste!?! Redhawk hat weniger Vokabeln als der gute alte HOBBIT. Und somit wird das „Superadventure" und der Kampf mit den „Superbösewichtern" doch zu einer „Superqual". Red Hawk, der „rote Falke", ist eher ein verbrühtes, „zahmes" Brathähnchen!

Stefan Swiergiel

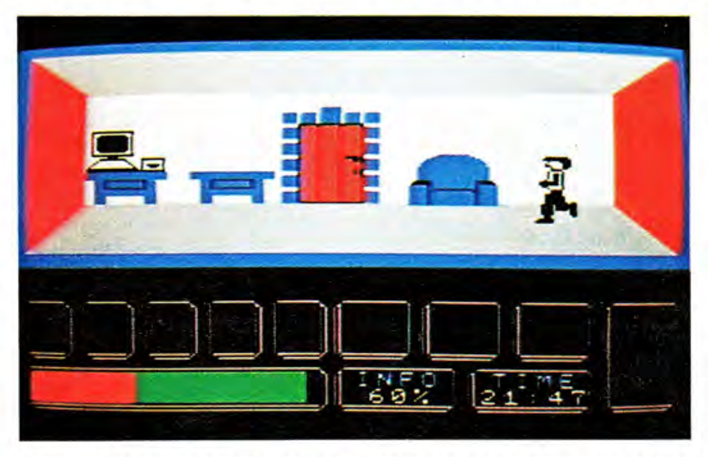
Grafik	5	**Story**	1
Vokabular	4	**Atmosphäre**	1



MSX-Mission

Programm: Cobra, die Mission, **System:** MSX, **Preis:** 34 Mark, **Hersteller:** Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer 1

Die MSX-Freunde sind in letzter Zeit nicht gerade mit berauschenden Neuheiten verwöhnt worden. Man darf spekulieren, woran das wohl liegen könnte? **ROLAND TOONEN SOFTWARE** bemüht sich weiterhin, Neuheiten auf den Markt zu bringen. Sein letztes Programm ist **COBRA, DIE MISSION**; es handelt sich um eine Kombination aus Action- und Adventure-Elementen. Gegenstände gilt es aufzusammeln, zu erwerben oder zu erkämpfen. Diese Art von Adventure-Rahmen wird mit einem Action-Teil verbrämt, bei dem Sie Ihre Spielfigur

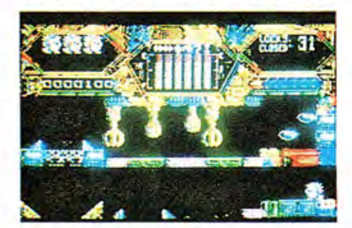


an Beobachtungskameras vorbeischmuggeln müssen. Des öfteren entbrennen harte Kämpfe mit den Wachsoldaten, auf die Sie sich ganz besonders gut vorbereiten sollten. Sie befinden sich in einem riesigen Komplex mit zahllosen Gängen, den Sie in 36 unterschiedlichen Räumen nach Hinweisen und Gegenständen untersuchen sollten.
Das Spiel, das per Joystick gesteuert wird, ist einem Zeitlimit unterworfen. Die Grafik ist eigentlich recht gut, weist aber hier und da einige Schwächen auf: Die Bilder ähneln sich stark. Die Spielfigur ist fast identisch mit den Gegnern (eineiige Zwillinge?), sie sind sehr eckig auf den Bildschirm gebracht worden. Cobra, die Mission ist aber ein schnelles Spiel, bei dem es auf Ihre Reaktionen und Gegenreaktionen ankommt. Insgesamt gesehen, ein Gewinn für den MSX-Software-Markt! *rob*

Grafik	**6**
Sound	**7**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**8**

Punkoiden

Programm: Tantalus, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Quicksilva, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg
„Kennen Sie schon Punkoids?" Schon letztes Jahr fiel mir ein Name ganz besonders auf. Es ist **Paul Hargreaves,** der schon für Super-Grafik bei dem Spectrum Weltraum-Ballerspiel „Glass" verantwortlich war. Wer das Spiel schon hat, kann sich etwa vorstellen, was für eine Grafik ihn bei **Tantalus** erwartet. Auch hierfür zeichnet Paul Hargreaves verwantwortlich. Das Spiel ist von **QUICKSILVA.** Tantalus ist vor allem ein Spiel für Leute mit viel Geduld. Warum? Tantalus besitzt 1024 Bilder. Die Bilder sind jedoch so farbenprächtig, detailliert und schön anzusehen, daß diese Tatsache nicht weiter stört. Auf-

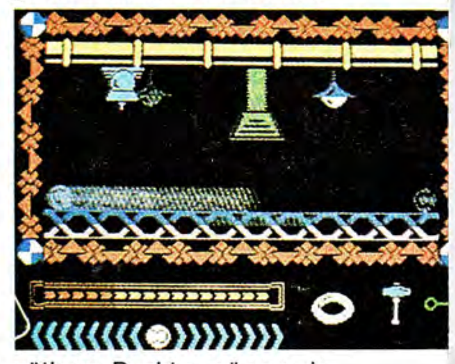


gabe des Spielers ist es, mit einem Team von vier Punkoiden insgesamt 32 Lock-Units zu zerstören. In dieser Festung, durch die Sie ihren Punkoiden steuern, gibt es wieder einmal viele Hindernisse. So kommen Greifarme und Stangen aus den Wänden heraus. Elektromagnetische Wellen zischen durch die Räume, und sage und schreibe achtundvierzig verschiedene (!) Aliens mit sechzehn verschiedenen Farben tauchen plötzlich in Verbänden auf und bedrohen unseren kleinen Helden. Doch der Punkoid kann sich mit sechs Waffensystemen gegen die Aliens wehren. Eine Joystickbewegung nach oben, und schon hat man die neue Waffe. Geht man mit dem Punkoiden tiefer in die Festung hinein, muß man durch ein Airlock. Geht man von rechts durch, verschwindet der Schutzanzug des Punkoiden und man hat nun einen Punkoiden mit echter Naturkrause (...) vor sich. Jedenfalls sieht der Punkoid jetzt sehr lustig aus.
Oben im Bild wird der jeweilige Score, die Anzahl der Leben, die Anzahl der geöffneten Lock-Units und das gewählte Waffensystem angezeigt. Unter der Waffensystemanzeige ist noch eine Energie-Anzeige. Hat man das eine Waffensystem leergeschossen, schaltet der Computer gleich auf das nächste um, während sich das alte System wieder neu auflädt. Was ich auch erwähnen möchte, ist: die Objekte werden im Spiel absolut fließend bewegt. Nicht das kleinste Ruckeln ist zu sehen! Das Spiel ist sehr gut gemacht und überzeugt voll. Ich bin sicher, das wird auch noch ein Hit. Paul Hargreaves hat wieder einmal zugeschlagen. *p.b.*

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**10**

„Der Flummi"

Programm: Action Reflex, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Mirrorsoft, London, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8000 Nürnberg 80
ACTION REFLEX von **MIRRORSOFT** ist das Spiel mit dem sich drehenden und springenden „Flummi". Beim Test war ich sehr überrascht, wie eine eigentlich schon alte Spielidee („Herumtollen im Labyrinth") auf einen neuen und guten Standard gebracht wurde. Erstaunlich auch, daß man mit den Tasten fast genauso gut steuern konnte, wie per Joystick. Nun, worum geht's?
Sie müssen einen Ball durch alle Skill-Levels steuern, wobei jeder aus drei 25-Screen-Labyrinthen besteht. Dort finden sich Gegen- und Widerstände; die einen werden gesammelt, die anderen „umhoppelt". Besonders aufpassen sollten Sie bei Wasserlachen, „Dunstabzugshauben" (ja, so sehen die Schlucker aus!) und Elektro-Magneten. Werden Sie dort erwischt, geht das zu Lasten Ihres Zeitlimites, das Sie bisweilen ganz schön in Hektik geraten läßt. Manche Hürden sind nur dann zu nehmen, wenn man das richtige „Werkzeug" für diesen Zweck besitzt. Will man also z.B. eine Glaswand passieren, so benötigt man einen Hammer, den man alle 700 Punkte zur Verfügung gestellt bekommt. Aber: die



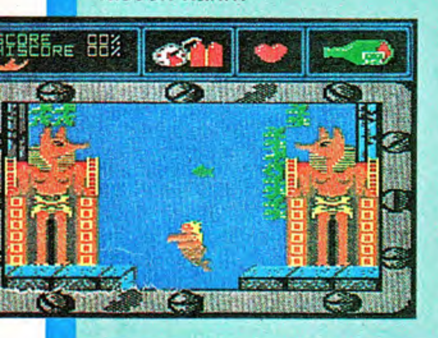
nötigen Punkte müssen ja erst einmal geholt werden.
Die Grafik dieses Spiels ist für „Spectrum-Verhältnisse" traumhaft. Die Spielidee ist recht einfach, aber sehr gut in ein rasantes Spielchen umgesetzt worden! Sound ist hier Nebensache. Bravo, Mirrorsoft! Es hat Spaß gemacht! *mK*

Grafik	**10**
Sound	**6**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**10**

Ein Hauch von „Loreley"!

Programm: Mermaid Madness, **System:** C-64, Schneider, Spectrum, **Preis:** C-64, Schneider, Spectrum (Kass) 39 Mark; C-64, Schneider (Disc) 59 Mark, **Hersteller:** Electric Dreams, Southampton, **Vertrieb:** Activision (Deutschland), Postfach 760 680, 2000 Hamburg 76

Ich bin sicher, **ELECTRIC DREAMS** muß schon einmal etwas von unserer „Loreley" gehört haben. Mit **MERMAID MADNESS** – etwa: „die (liebes-)tolle Seejungfrau" – hat man eine Art „Arcade Comedy" geschaffen, die sich inhaltlich wie grafisch und spielerisch sehen lassen kann!



„Myrtle" heißt das junge Ding, das permanent auf der Suche nach einem Liebhaber ist. Besonders „Gordon", der hübsche Jüngling, hat es ihr angetan. Sie versucht, ihn mit betörender Stimme und gewaltigem Nebelhorn in „ihre Gewalt" zu bringen. Gordon, ziemlich erschreckt, sucht das Weite – in diesem Falle: das Tiefe. Er stürzt sich in die Fluten. Aber unsere Myrtle gibt nicht so leicht auf (hier wendet sich Electric Dreams von der Loreley-Sage ab und entwickelt dafür eine Art „Miss-Piggy-Story"). Die Jungfrau stürzt sich ins Wasser und läßt durch ihren Zwei-Zentner-Körper beim Sprung nach dem Freier sogar ein altes Wrack erzittern. Gordon versteckt sich nun, um der rasenden Liebe zu entgehen.

Insgesamt gesehen, erschien uns die Commodore-Version am besten, obwohl auch die Schneider- und die Spectrum-Fassungen wirklich phantastisch sind. In der „zweiten Abteilung" übernehmen Sie nun den Part von Myrtle, um den armen Angebeteten zu retten!

Hierbei benötigen Sie Dynamit-Stangen und kräftige



Schlucke aus der Starkbier-Bottel, damit Sie den „richtigen Swing" behalten. Myrtle muß auch auf gefährliche Meerestiere (Kraken oder Hummer) achten, die ihr ans Leder wollen. Benutzen Sie das Dynamit, um Löcher in das Wrack zu „pusten", und untersuchen Sie die dunklen Gänge mit den zur Verfügung stehenden Lampen! Was fast am wichtigsten ist: Man werfe gelegentlich einen Blick auf den Sauerstoffvorrat von Gordon!

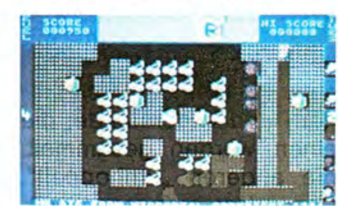
MERMAID MADNESS ist lustiges, schnelles Spielchen, das wirklich einen Heidenspaß bereitet. Die herrlichen cartoonartigen Figuren und eine irre Grafik laden förmlich zu diesem Spiel ein! *mK*

Grafik	10
Sound	7
Spielidee	10
Spielmotivation	10

Grab' mal!

Programm: Mr. Dig, **System:** C-64, Dragon, Atari, Tandy Colour, **Preis:** 35,-- DM (Kass.), 39,-- DM (Disk.), **Hersteller:** Microdeal, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel. 06074/ 29237

Gleich für vier Systeme erschien kürzlich **MICRODEAL's** Programm **MR. DIG**. Nicht nur die User der „gängigeren" Maschinen C-64 und Atari, sondern auch die etwas unterversorgten Dragon- und sogar die Tandy-Colour-Freunde kommen in den Genuß dieses vergnüglichen und doch auch spannenden Games, welches schon in seiner Spielhallen-Version lange Zeit ein Renner war. Ich schaute mir für Sie die Atari-Version an.



Mit dem Joystick manövrieren Sie Mr. Dig über den Bildschirm, wobei Sie von vier bösartigen kleinen Wesen ständig attackiert werden. Die herumliegenden Kirschen gilt es aufzunehmen, indem Sie Mr. Dig einfach mit dem Joystick über sie hinwegbewegen. Äpfel haben eine ganz besondere Verwendungsmöglichkeit:

Sie können diese Ihren Gegnern auf den Kopf plumpsen lassen, indem Sie die Früchte über den Rand eines Abgrunds hinwegschieben. Sie können aber auch den Boden unter den Äpfeln freischaufeln und mit dem hierdurch entstehenden „Apfelrutsch" Ihre Angreifer töten. Zu Beginn des Spiels sind Ihre Widersacher noch recht harmlose Wesen, doch sehr rasch verwandeln sie sich in todbringende Kreaturen, mit denen dann (im wahrsten Sinn des Wortes) nicht mehr „gut Kirschen essen ist". Mit zunehmender Spieldauer steigt der Schwierigkeitsgrad, wird der Feind immer gefährlicher. Der Spieler kann jedoch durch fleißiges Sammeln von Bonus-Punkten „den einen oder anderen" Mr. Dig hinzugewinnen.

Neben seiner sehr ordentlichen Grafik imponiert an dem Programm am meisten die gelungene Kombination aus Action und Strategie; Abstriche müssen beim Sound gemacht werden, aber auch dieses kleine Manko kann mich nicht davon abhalten, Ihnen Mr. Dig zu empfehlen. *jb*

Grafik	9
Sound	6
Spielidee	7
Spielmotivation	9



MASTERTRONIC
MADNESS
OBLIVION
Knight Tyme
BUMP SPIKE!
KENTILLA
SPORT OF KINGS
MR. PUNIVERSE
WING COMMANDER
Händler-
anfragen
erwünscht
MASTERTRONIC GmbH, 4770 SOEST,
KAISER-OTTO-WEG 18, Tel. 0 29 21 - 7 50 20 / 28 / 29
DISTRIBUTEURE DEUTSCHLAND
MICRO HÄNDLER – MÖNCHENGLADBACH
RUSHWARE – KAARST
IN ÖSTERREICH: KARASOFT – WIEN



Nicht alles Gold

Programm: Halls of Gold, **System:** Schneider, **Preis:** ca. 39,– DM, **Hersteller:** Ariola Soft GmbH, Karl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh 1.

Haben Sie schon mal **LODERUNNER** gesehen? Haben Sie von diesem Spiel die Nase voll? Wenn ja, dann können Sie gleich weiterblättern, denn **HALLS OF GOLD** ist nichts anderes, als eine Kopie des bekannten Plattform-Spiels. Ziel des Ganzen ist es, in einem Raum alles Gold, das man mitnehmen kann, aufzusammeln. Wenn dies trotz aller widrigen Umstände geschafft wurde, gelangen Sie durch eine Tür in den nächsten Raum, wo Sie wieder sammeln gehen dürfen. Der Spieler kann wie ein Mensch bewegt werden, über den Boden laufen, Leitern hochklettern, an Stangen hangeln und in Aufzügen fahren. Allerdings sollte man sich vor Falltüren und ähnlichen Gefahren in Acht nehmen. Von der Spielidee also ein alter Hut, doch gibt es bei Halls of Gold, wie bei dem Vorbild Loderunner, einen Bildschirm-Editor. Dort können alle Bilder editiert und neu gestaltet werden. Die neuen Bilder können dann abgespeichert werden. Dieses wird recht interessant, wenn man mit Freunden solche hergestellten Bilder austauscht. Die Grafik ist leider nur Durchschnitt, der Sound (?) beschränkt sich auf ein paar Geräusche. Abgesehen von der müden Spielidee und der etwas dürftigen Grafik ist die Motivation doch recht gut, da der Spielablauf relativ flüssig ist, und mit einem Editor die Bilder einfach und bequem hergestellt werden können. *cat*



Grafik	8	Spielidee	2
Sound	6	Spielmotivation	8



„Auf und nieder"

Programm: Bounder, **Preis:** ca. 35,– DM, **System:** Spectrum 48/128/+ C 64/128, Schneider 464/646/6128, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, **Hersteller:** T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80

Hier ist nun endlich mal wieder ein von der Spielidee neues Programm: **BOUNDER** von **Gremlin Graphics.**

In Bounder müssen Sie einen auf und ab springenden Tennisball unter Kontrolle halten. Hört sich ja verdammt einfach an, ist aber höllisch schwer. Denn der Ball darf nicht auf Glasscherben, Gras oder Mauern auftreffen. Darüber hinaus gibt es noch Moskitos, Vögel, Dart-Pfeile (...) und Bomben. Da kommt man sehr schnell ins Schwitzen! Man darf also nur auf Platten auftreffen. Und auch hier gibt es Besonderheiten: Kommt man auf eine Platte mit einem Fragezeichen, dann kann es einen Punktebonus, einen oder mehrere Zusatzbälle und einen „Jump-Bonus" geben. Aber auch das Gegenteil, nämlich Punktabzüge, sind möglich. Trifft man auf eine Platte mit einem Pfeil, dann kann der Ball für eine kurze Zeit höher und länger springen.

Das ist übrigens auch die einzige Möglichkeit, Mauern zu überqueren.

Nach jedem geschafften Level kommt eine Bonusrunde. Hier muß der Ball nur auf mehrere Fragezeichen gesteuert werden, und es gibt dann dementsprechend einen Bonus-Score. Und dann ab ins nächste Level:

Insgesamt gibt es 174 Levels. Ich habe gerade mit Müh und Not das zweite geschafft (...). Die Grafik der einzelnen Levels ist sehr gut gemacht, ein sauberes Scrolling (auch beim Spectrum) rundet die Sache ab. Die Animation des Balls ist besonders gut gelungen: Man hat den Eindruck, der Ball springt wirklich auf und ab.

Alles in allem ist Bounder von der Spielidee mal was Neues und weist, durch den hohen Schwierigkeitsgrad, eine gute Spielmotivation auf. Für die Commodore-Besitzer gibt es noch einen Bonus: Wer Bounder kauft, der bekommt **METABOLIS kostenlos.** *S.S.*

Grafik	9
Sound (Spectrum)	7
(Schneid., Comm.)	8
Spielidee	10
Spielmotivation	9

Ein Hit!

Programm: Mission Elevator, **System:** C-64, Schneider, **Preis:** 39,– DM (Kass.), 49,– DM (C-64 Disk.), 59,– DM (CPC Disk.), **Hersteller:** micro-partner, Gütersloh, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst

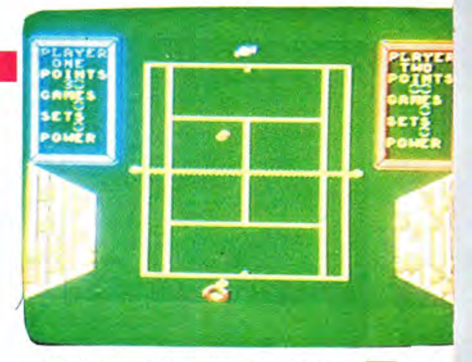
Der Spielhallenhit ELEVATOR ACTION als Heimcomputerversion! So der erste Eindruck vom neuen Action-Adventure **MISSION ELEVATOR**. Doch beim Spielen wird gleich deutlich: Die vorliegende Version übertrifft die Arcade-Version noch um Längen! Was hier dem CPC an Grafik und Spriteanimation entlockt wird, hat es zuvor selten gegeben. Der Spielablauf ist noch abwechslungsreicher und witziger gelungen als in der Arcade-Version. Die Handlung: Superagent Trevor muß in die Spitze des 62-stöckigen Hotels vordringen, dabei Dutzende von Feindagenten auf die Matte legen (wobei Trevor im Nahkampf ebenso geschult ist wie im Gebrauch der Schußwaffe!) und gleichzeitig die gesamte Hoteleinrichtung nach Codes durchforsten, die schlußendlich den Stopcode der im obersten Stockwerk versteckten Zeitbombe ergeben, deren Countdown den Agenten das ganze Spiel über zu geschickten Ausnutzung der Fahrstühle und schneller Überwindung aller Widrigkeiten zwingt ... ein wirklich schweißtreibender Auftrag. Die faszinierend animierten Gegner (Trenchcoat, hochgeschlagener Kragen, finstere Brille) lassen schnell das Gefühl aufkommen, man befände sich in einem Humphrey-Bogart-Film. Die Einrichtung des Hotels ist nicht umsonst so reichhaltig: Trevor kann alle Gegenstände untersuchen, wobei einigen davon noch weitere Spiele entlockt werden können! Ein lockeres (aber punkteträchtiges!) Würfelspiel fehlt ebenso wenig wie ein lässiges (aber informatives!) Geplaudere an der Bar. Um MISSION ELEVATOR auch noch den letzten Touch von Realität zu geben, sind die Gegner gegen ein geringes Ent- bzw. Schmiergeld auch zur Herausgabe von wichtigen Informationen bereit.



Doch die eigentliche Sensation ist, daß **MISSION ELEVATOR** entgegen unserer Ankündigung nicht von **U.S. GOLD** stammt, sondern eine rein deutsche Entwicklung des unabhängigen neuen Softwarehauses **MICRO-PARTNER** ist.

MISSION ELEVATOR ist ein gut durchdachtes, grafisch faszinierendes und von An-

„Wimbledon über alles“



Programm: Wimbledon, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** : ca. 32 DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme (Adresse letzte Seite)

Sind Sie auch ein Boris-Becker-Fan? Wenn ja, dann brauchen Sie nur noch einen C-16 und **WIMBLEDON** von **GREMLIN GRAPHICS**, um zu Hause in aller Ruhe und ohne Hektik Tennis zu spielen. Vielleicht wird dann aus Ihnen mal ein kleiner Boris??? Wimbledon ist eine Tennis-Simulation mit allen Schikanten. Sehr erfreulich ist, daß man Wimbledon auch zu zweit spielen kann. Natürlich kann auch ein einzelner gegen den Computer spielen. Dafür lassen sich auch noch mehrere Parameter festlegen, wie z. B. Anzahl der Sets, Spielgeschwindigkeit und Schwierigkeitsgrad. Der Schwierigkeitsgrad reicht von Amateur bis hin zum Profi, den man wirklich nur wählen sollte, wenn eine entsprechende Tennisererfahrung vorhanden ist.
Die Steuerung der Spieler ist sehr einfach gehalten, der Aufschlag (Service) erfolgt auf Feuerdruck, und bei längerem Halten des Feuerknopfes wird die Schlagkraft erhöht. So sind auch ASSE möglich! Die Grafik ist Durchschnitt und läßt auch kleine Details, wie zum Beispiel das Drehen des Tennisschlägers in der Hand, erkennen. Insgesamt doch eine schöne Tennissimulation, die besonders beim Spiel zu zweit viel Freude bereitet. *S.S.*

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**8**

Schwache Grafik, Klasse-Spiel !!!

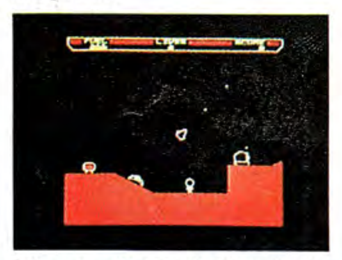
Programm: Thrust, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Firebird, London, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst 2

Nachdem in letzter Zeit immer mehr Spiele mit immer besserer Grafik und immer ausgefalleneren Spielideen auf den Markt gekommen sind, herrschte in weiten Kreisen der Computer-Freaks die Meinung vor, daß die besseren Spiele eben auch über eine erstklassige Grafik verfügen müssen. Doch dann kam **THRUST** von **FIREBIRD**, und diese „Theorien“ mußten wieder verworfen werden! Das Spiel verfügt über eine schon fast primitiv zu nennende Grafik und eine simple Spielidee. Die Umsetzung, d. h., die Verwirklichung von Spannung und Spielwitz, ist außerordentlich gut gelungen! Es macht einfach riesigen Spaß, Thrust zu spielen! Einziges Manko: die Steuerung ist nur über Tastatur möglich; auch in der 64er-Fassung, die ich getestet habe. Aber: Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit stört das den Freak nicht mehr. Die Titel-Melodie von Thrust, übrigens: von ROB HUBBARD arrangiert, ist vom Allerfeinsten. Schon allein der Musik wergen ist das Spiel es wert, gekauft zu werden. Bedenkt man, daß es in der „1.99 SILVER RANGE“ erschienen ist und nur 10 Mark kostet!



Der Inhalt: Mit Ihrem Raumschiff, das in 32 (!) Richtungen gedreht werden kann, müssen Sie eine Kugel aus einem von Level zu Level komplizierter werdenden Höhlensystem bergen. Was auf den ersten Blick so einfach aussieht, entpuppt sich alsbald als eine schwierige Aufgabe, da alle Flugmanöver sich genau nach den physikalischen Gesetzen von Masseträgheit und Anziehungskraft richten. Hat man die Kugel geborgen, so wird sie mit einer Art Stange mit dem Raumschiff verbunden. Diese Stange kann in alle Richtungen schwingen. Bei unvorsichtigen Steuerbewegungen kann es vorkommen, daß sie das Raumschiff vom Kurs reißt. Weitere knifflige Angelegenheiten folgen auf dem Fuße. So muß man konstant auf den noch vorhandenen Treibstoffvorrat achten und gegebenenfalls auftanken.

Feindliche Geschütze versuchen, Ihnen das Leben zu erschweren. Diese kann man zerstören oder den Geschossen unter Zuhilfenahme eines Schutzschildes entgehen.



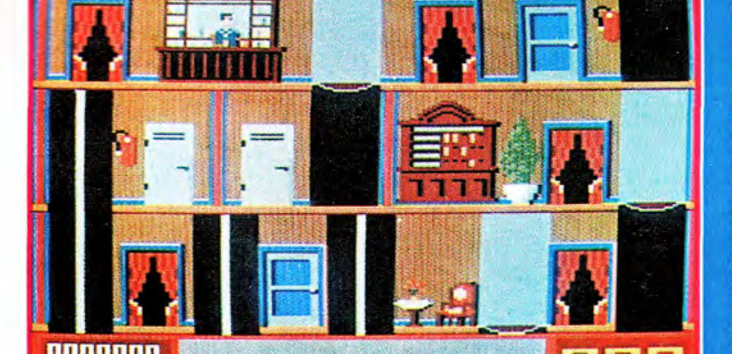
Alles in allem ist Thrust ein Spiel, das von einer „herzerfrischenden“ Einfachheit ist und vielleicht gerade deshalb überzeugen konnte. Es muß also nicht immer eine großartige Grafik und eine komplexe Spielhandlung vorliegen, um den User zu erfreuen. Ich meine, auch im Einfachen liegt bisweilen ein großer Reiz!

Ottfried Schmidt

Unsere Bewertung:

Grafik	**5**
Sound	**9**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**10**





fang an packendes Action-Adventure, wobei die Betonung auf Action liegt (Action-Action-Adventure??). Eine willkommene Abwechslung zu den zur Zeit so modernen „3D à la Knight Lore“-Spielen, und ein MUSS für alle Spieler. *mk*

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielidee	**9**
Spielmotivation	**10**

Pass, Wurf, Rebound oder einen Dunking?

Programm: Two-on-Two, **System:** Commodore 64/128, **Preis:** ca. 59,– DM Diskette, **Hersteller:** Gamestar, **Vertrieb:** Activision Deutschland, Hamburg

Nach dem Klassiker **ONE-ON-ONE** von **ELECTRONIC ARTS** gibt es von **GAMESTAR** eine neue Baskettballsimulation, die sich sehen lassen kann. Was ist nun aber neu an **Two-on-Two**? Zuerst steuert man statt einem Spieler zwei, was meiner Meinung nach immer noch zu wenig ist, denn ein richtiges Basketballteam besteht aus 5 Spielern je Mannschaft. In der Hinsicht sind Sportsimulationen wie WORLD SERIES BASKETBALL doch um einiges realistischer, doch haben Sie wiederum nicht den Umfang der zahlreichen Features, die Two-on-Two bietet.

Wenn Sie alleine spielen wollen, können Sie von zehn computergesteuerten Basketballern einen Partner auswählen. Dabei hat jeder Spieler seine eigenen speziellen Eigenschaften: Einer springt besser und kann dafür nicht so schnell laufen, ein anderer kann besser dribbeln usw. Als nächstes kann man sich den Partner aussuchen. Entweder mit einem Freund zu zweit gegeneinander oder gegen den Computer spielen. Und auf geht's – die Harlem Globetrotters laufen ein (allerdings nur mit zwei Mann), und das Spiel beginnt. Nun muß die richtige Taktik ausgewählt werden, damit man möglichst schnell einen Korb erzielt und der Ball nicht schon vorher in den Händen des Gegners landet. Sollte dies jedoch der Fall sein, steht eine von vier Abwehrtechniken zur Wahl.



Sie können dabei einen bestimmten Spieler abdecken oder einen Raum absichern.

Dabei verhält sich der zweite Mitspieler, der vom Computer gesteuert wird, relativ intelligent. Er weicht selbständig aus und spielt sich auch frei. Zu zweit macht das Spielen noch mehr Spaß. Hier erscheinen zusätzlich auf dem Bildschirm noch Bemerkungen der Spieler, wie z. B. „Spiel mich an" u. a.

Die gesamte Spiellänge beträgt 24 Minuten, unterteilt in vier Viertel je sechs Minuten. Diese Zeit kann jedoch nicht verändert werden, so daß mit einem Game schon fast eine halbe Stunde gerechnet werden muß. Obwohl die Spielfiguren klein dargestellt sind, ist die Grafik sehr detailliert. Der gute Titelsound und der stürmische Applaus der Zuschauer rundet das Spiel ab.

Fazit: Nach der „Trainingssimulation" von One-on-One ist Two-on-Two ein würdiger Nachfolger, bei dem allerdings auch „nur" ein Pass-Spiel möglich ist. Doch durch die unterschiedlichen Taktiken und Variationsmöglichkeiten, ist TWO-ON-TWO eine Sportsimulation nicht nur für technisch anspruchsvolle Spieler. *cat*

Grafik	**8**
Sound	**7**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**9**

Der Sport auf der Straße

Programm: Street Olympics, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Mastertronic GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, **Vertrieb:** MICRO-HÄNDLER

Nachdem schon für fast alle Computersysteme ein Sportspiel veröffentlicht wurde, wird nun auch für den Kleinsten von Commodore ein „Olympic-Spiel" angeboten. **STREET OLYMPICS** von **MASTERTRONIC** für den C-16 bzw. Plus 4 ist eine Sportsimulation mit vier verschiedenen Disziplinen: 200 Meter Sprint, 800 Meter Jogging, Hindernislauf und Weitwurf. Dabei finden alle Disziplinen nicht etwa in einem Stadion oder auf einem Sportplatz statt – nein, auf der Straße wird hier der Wettkampf ausgetragen. Diese Idee stammt von den englischen Jugendlichen ab, die auf Straßen, meist in den Ghettos, die olympischen Sportdisziplinen nachspielen.

Dementsprechend besteht die Grafik auch nicht aus einem Stadion, sondern aus einer Häuserlandschaft, die beim Laufen vorbeigescrollt wird. Um unseren Sportler zum Laufen zu bringen, muß der Joystick schnell nach links und rechts bewegt werden. Für den Original-Joystick von Commodore wird es da Probleme geben, da dieser nicht für solche Belastungen ausgelegt ist. Aber man darf nicht einfach nur den Joystick „bewegen", die Energie und die Ausdauer will eingeteilt sein, um bis ins Ziel zu gelangen. So wird mancher beim Hindernislauf schnell aufgeben müssen.

Die Animation der Spielerfigur ist sehr gut, und es bereitet richtig Spaß, der Bewegungen zuzusehen.

Sehr erfreulich ist auch das Hauptmenü, in dem man zwischen Tasten- oder Joysticksteuerung und den einzelnen Disziplinen auswählen kann.



Insgesamt eine gelungene Sportsimulation auf dem C-16, die mit Sicherheit ihre 10 DM wert ist. *S.S.*

Grafik	**10**
Sound	**7**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**9**

„Der Sommer, der zum Winter wird"

Programm: Winter Olympiade, **System:** C-16/Plus 4, **Preis:** 29 Mark Disk. od. Kass.), **Herstellerund Vertrieb:** Kingsoft, Fritz Schäfer, Schnackebusch 4, 5106 Rötgen, Tel. (0 24 08) 5119

KINGSOFT scheint sich zu einem „C-16-Spezialisten" im deutschsprachigen Raum zu mausern! In den vergangenen Monaten wurden besonders „ANIROG-ähnliche" Produkte zu wahren Superpreisen entwikkelt. Ich kann nur vermuten, daß sich KINGSOFT mit den Briten kurzgeschlossen hat. Wie dem auch sei, das mir vorliegende Produkt **WINTER OLYMPIADE** ist zweifellos für den C-16 ein Hit! Möge man KINGSOFT auch verzeihen, daß einige Ideen bei den WINTERGAMES (und bei TYNESOFT!) abgeschaut wurden, so hat man doch eine spannende Form der WINTERSPIELE auf Kassette gebannt (es gibt übrigens auch eine Disketten-Version).

Die einzelnen Disziplinen bzw. die Abfolge: 1. Eröffnungszeremonie; 2. Biathlon (ähnlich WINTERGAMES – gute Steuerung – schlechter Schieß-Stand – man muß zu lange laufen); 3. Slalom (gute Steuerung – rasante Abfahrt – Hocke und Sprung möglich – kein Zielband); 4. Skispringen (ähnlich WINTERGAMES – Flugphase separat – Landung separat – Steuerung unpräzise); 5. Eisschnellauf (ähnlich WINTERGAMES – erstklassige Steuerung – sehr gut: Kontrolle über den „Standpunkt" durch Anzeige); 6. Bobfahren (ähnlich WINTERGAMES – gute Steuerung); 7. Abfahrtslauf (ähnlich SLALOM – die beste Disziplin – rasante und trickreiche Abfahrt – tolle 3D-Effekte – gute Staffage). WINTERGAMES stand bei



WINTER OLYMPIADE zweifellos Pate. Die Spielidee ist deshalb nicht hoch zu bewerten. Dennoch muß man einfach feststellen, daß die Möglichkeiten für den C-16 mit diesem spannenden Spiel für die ganze Familie voll aufgeschöpft wurde. Eine wirkliche Bereicherung stellen die beiden alpinen Disziplinen dar – hier sollten sich die Verantwortlichen, die vielleicht ein WINTERGAMES II im Auge haben, mal bei KINGSOFT „orientieren"!

WINTER OLYMPIADE ist eines der Spiele, die jeder C-16-User haben sollte, dies ist wohl nicht nur meine Meinung. Schauen Sie sich das „Ding" doch einfach mal an! *Manfred Kleimann*

Grafik	**10**
Sound	**6**
Spielidee	**5**
Spielmotivation	**10**

Die Kröte

Programm: Toadrunner, **System:** Schneider, Spectrum, **Preis:** Diskette 59,– DM, Kassette 39,– DM, **Hersteller:** Ariolasoft

Stellen Sie sich jetzt mal vor, jemand hätte gerade Sie in eine häßliche Kröte verwandelt. Und was nun? Am besten, Sie finden schleunigst eine Prinzessin, die Sie dann küßt und damit wieder in Ihre „normale" Identität umwandelt. Das ist das Ziel von **TOADRUNNER**, einem der neuen Programme von **ARIOLASOFT**. Natürlich gibt es hier eine Menge Probleme, die überwunden werden müssen. Da ist z. B. der STONE-MASTER, an dem unsere Kröte vorbeikommen muß und noch vieles mehr, das schon recht kräftig an der Energie einer kleinen Kröte zehrt. Um die Aufgabe nicht zu schwer zu machen, liegen auf dem Weg zur Prinzessin verschiedene Gegenstände, die aufgenommen und auch benutzt werden können. Allerdings haben Sie nur vier Taschen (eine Kröte mit Einkaufstaschen?), um die Gegenstände zu transportieren. Doch gibt es auch hier ein Hindernis: Nach sieben Zeiteinheiten Ihres kurzen Krötenlebens taucht ein Dieb auf! Er stiehlt Ihnen alle möglichen Dinge direkt vor der Nase weg. Da er aber gierig und dumm ist, läßt er schnell wieder fallen, um andere aufzunehmen.

Dann gibt es noch Wanzen, Wächter und ähnliche Schikanen, die unsere Kröte bedrohen. Aber zum Glück haben wir fünf Leben. *max*



Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielidee	**7**
Spielmotivation	**7**

Böser „K.o."!

Programm: Knock Out, **System:** Atari XL/XE, **Preis:** ca. 39,– DM (Disk.), **Vertrieb:** Funtastic, Tannhäuser Platz 22, 8000 München 81, Tel. (0 89) 93 98 94.

„Das erste Boxspiel mit Super-Grafik für Atari ist da!", so hieß es in den Werbeanzeigen zu der neuen Box-Simulation **KNOCK OUT**. Das Ergebnis ist zwar möglicherweise tatsächlich das derzeit beste Boxspiel für die Atari-XL/XE-Computer, kann aber dennoch nicht das halten, was die Werbestrategen gern suggerieren möchten. Meines Erachtens ist Knock Out vielmehr eine mäßig gute Kopie des Elite-Hits Frank Bruno's Boxing. Auch hier muß der Spieler der Reihe nach gegen acht, ständig schwerer werdende Gegner antreten, die so klangvolle Namen tragen, wie etwa „Macho Maccaroni". Die Grafik erinnert ebenfalls stark an Frank Bruno, erreicht jedoch nicht einmal das Niveau der Spectrum-Version des Vorbildes (was bei den ausgezeichneten Grafik-Möglichkeiten der Atari-Rechner eine beachtliche Tatsache ist!). Dem Spieler stehen vier Schlag- u. zwei Deckungsarten zur Verfügung, was zwar eine zu komplizierte Steuerung verhindert, auf die Dauer aber sehr schnell langweilig wird. Ein Vorteil des Programms ist, daß jeder einzelne Gegner nur mit einer bestimmten Taktik zu besiegen ist, die vom Spieler erst gefunden werden muß. Schnelligkeit und Reaktionsvermögen sind oberstes Gebot, wenn man den Kampf mit den Gegnern für sich entscheiden will.

Unter dem Strich jedoch bleibt der Eindruck, daß Knock Out allenfalls für absolute Boxspiel-Fans interessant ist. Wer sich das Programm zulegen möchte, sollte es sich dennoch im Geschäft oder bei Freunden erst einmal ansehen, bevor er seine 39 „Märker" auf den Tisch blättert! *anon*

Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielidee	**3**
Spielmotivation	**6**

zusammengestellt von Manfred Kleimann, Frank Brall und Bernd Zimmermann



Wow! Was für eine Neuigkeit für alle **EXPLODING FIST**-Fans: Der zweite Teil des Super-Hits ist da! FIST II: **THE RETURN OF THE LEGEND**. **MELBOURNE HOUSE** entspricht damit der großen Nachfrage nach einem ähnlichen Programm mit gleicher Qualität. Erfüllt wird Ihr Wunsch durch **RUSHWARE**, deren Adresse Sie auf Seite 98 finden!

★★★★★★★★★★★★★

50 GAMES heißt eine Compilation, die die Firma **CASCADE** anzubieten hat. Unter den „50 Spielen" befinden sich Brettspiele, wie DAME, OTHELLO und REVERSI. Desweiteren findet man Weltraumspiele, Adventures oder Strategie-Programme auf der Sammelkassette bzw. -diskette. Preis: Kassette 39,90 Mark; Diskette 55 Mark für **Schneider**. Für **C-64** wird lediglich eine Kassette angeboten, die ebenfalls 39,90 Mark kostet. Der „Stoff" ist erhältlich bei **MULTISOFT**, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41. Tel.: (02 21) 41 77 89.

Ab Herbst '86 können Sie sich in der „Freddie Spencer-Klasse" auf einem Super-Kurs versuchen! **EPYXY** kündigt mit **SUPER CYCLE** („das Super-Motorrad") einen wahren Knüller an. Sie donnern mit Ihrer 750er-Maschine in atemberaubender Fahrt und artistischem Stil dem Sieg entgegen. Besonders die hochwertige Grafik, die unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen und der „Mordssound" lassen auf einen „Renner" (dies im wahrsten Sinne des Wortes) schließen. Für **Commodore 64** kostet die Kassette 39,95 DM und die Diskette 49,95 DM. Erhältlich bei **RUSHWARE** (Adresse: siehe Seite 98!)

★★★★★★★★★★★★★

ROBTEK hat sich was ganz besonderes vorgenommen: Stellen Sie sich vor. Sie bekämen für Ihren **C-16** oder Ihren **C-64** 50 (!) Originalspiele auf einer Kassette. Stellen Sie sich weiter vor, daß Sie dafür nur ganze 29,95 Mark zu zahlen hätten! Dies alles ist jetzt möglich geworden. **MASTERTRONIC** (Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest) bietet diese gigantischen Kassetten an. Die einzelnen Titel aufzuführen, würde den Rahmen dieser Nachrichten-Ecke bei weitem sprengen. Deshalb sei nur so viel gesagt, daß Action-Spiele, Adventure und Strategie-Programme ebenso vertreten sind wie Sport-Spiele (u. a. TENNIS) und „Brett-Spiele" (u. a. SUPERHIRN oder MONOPOLY). Wer sich also jetzt schon ein Weihnachtsgeschenk machen möchte – oder einen lieben Freund (oder Freundin!) beschenken will, der wende sich gleich an MASTERTRONIC!

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

GODS AND HEROES ist eine Neuerscheinung von **ALPHA-OMEGA** für den **C-64.** Es ist ein Gerüstspiel für 16 Mark, bei dem Sie in der Rolle des Herkules Hunderte von Bildern erforschen und Dämonen killen müssen. (Adresse von ALPHA-OMEGA: siehe Seite 98 unter CRL!)

★★★★★★★★★★★★

THE LAST WORD soll nach Meinung von **SAGA** (2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT, England. Tel.: (00444862) 22977) der beste Word Processor sein, der für den **Spectrum** erhältlich ist. Wer sich davon überzeugen möchte, wende sich bitte mit der „ASM-Service Card" an die oben genannte Adresse!

★★★★★★★★★★★★

THE IMAGE SYSTEM für den **Schneider** ist ein Grafik-Programm, das **CRL** nun auf den Markt gebracht hat. Zusätzlich zu den Zeichen- und Füll-Möglichkeiten erlaubt das Programm Bewegungen der Bilder, wie Rotationen und „Faltungen" der 3D-Grafiken, die Sie selbst recht einfach entwickeln können. Weitere Feinheiten sind eingeschlossen in einen Preis, den man als „vernünftig" bezeichnen kann: 75 Mark (inklusive ausführlichem Handbuch und einer Schritt-für-Schritt-Erläuterung. (Die Adresse von CRL finden Sie auf der letzten Text-Seite, 98!)

★★★★★★★★★★★★

BLUE RIBBON (Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire) hat einen Sampler rausgebracht, der die **Atari-** und **Schneider**-Freaks begeistern könnte: es sind die **GAMES CASSETTES** und **GAMES DISK NO 1**. Die Kassette mit vier Spielen (SCREWBALL, DARTS, DIAMOND MINE, CASTLE ASSAULT und NIGHTMARE MAZE) kostet ganze 10 Mark. Die Disketten-Version 40 Mark. BLUE RIBBON folgt damit dem Trend. Momentan werden die User mit sogenannten „Compilations" („Spielesammlungen") förmlich zugedeckt.



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

NICK FALDO – vergangenen Monat bei der „British Open" in Turnbury noch hinter Bernhard Langer plaziert – **PLAYS THE OPEN** jetzt auf den Schneider-Computern. **MIND GAMES** (Adresse: letzte Textseite!) hat nun den einstmals so erfolgreichen Spectrum-Hit „umgeschrieben", um auch die „Schneider-Leute" in den Genuß des momentanen Computer-Golf-Rummels (ASM berichtete in der letzten Ausgabe!) kommen zu lassen. Man muß allerdings anmerken, daß die Schneider- und Spectrum-Freaks vielleicht lieber auf eine **LEADERBOARD**-Fassung warten sollten, denn die ist uneingeschränkt besser! Der Preis für FALDO: ca. 30 Mark.

★★★★★★★★★★★★

WINTER GAMES gibt es seit sechs Wochen auch für den **Schneider**! Diese Version kann der der **64er** nicht das Wasser reichen. Dennoch, eingedenkt der Tatsache, daß auch die Spectrum-Fassung sehr gut war, werden sich auch viele Schneider-Freunde für die heißen Wettbewerbe in kalter Umgebung begeistern. Preis: ca. 40 Mark (Kass.); ca. 60 Mark (Disk.). Wo? Bei **RUSHWARE**.

★★★★★★★★★★★★★

FLOYD THE DROID von **ARIOLASOFT** (Adresse: letzte Textseite!) scheint sich schon kurz nach seinem Erscheinen in England zu einem Hit zu entwickeln! Es ist die Geschichte eines kleinen „Droiden", der sich auf den Weg macht, die Kanalisation zu säubern (igitt!) FLOYD erinnert ein wenig an das „Männchen" bei „One Man and his Droid"; die Grafik jedoch – und auch das Spielgeschehen – ist bei Ariolasoft's Werk besser. Kostenpunkt: ca. 40 Mark für **C-64**.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Wie aus dem „St. Bride's Chronicle" aus Irland zu entnehmen war, planen die „Heiligen Bräute" einen weiteren Coup: Das berühmte Adventure **THE SECRET OF ST. BRIDE'S** (welches möglicherweise im Spätherbst auch in einer **deutschen Übersetzung** angeboten wird) sowie die nicht weniger bekannten Adventures **SNOW QUEEN** und **THE VERY BIG CAVE ADVENTURE** werden bad auch für den **Schneider** angeboten werden! Die Spectrum- und 64-Versionen haben bereits einigen Erfolg vorzuweisen. „Schneider" soll in deren Fußstapfen treten.

Um **VIRGIN GAMES** ist es in letzter Zeit etwas still geworden. Doch dann kam mit **SHOGUN** (siehe Bericht an anderer Stelle!) ein neuer Schub. Ganz frisch aus der Presse ist **TRASHMAN** (für Schneider und Spectrum). In einer Zeit von hoher Arbeitslosigkeit wird oftmals viel von jedem Einzelnen verlangt. So wird es Ihnen als Müllwerker ergehen, der sich um die Sauberkeit der Straßen in einem Londoner Vorort kümmern muß. TRASHMAN ist ein lustiges und interessantes Spiel, das man sich einmal zu Gemüte führen sollte! Es soll um die 30 Mark kosten und ist erhältlich beim Hersteller (zunächst einmal!): Virgin Games, 2/4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, England.

★★★★★★★★★★★★★

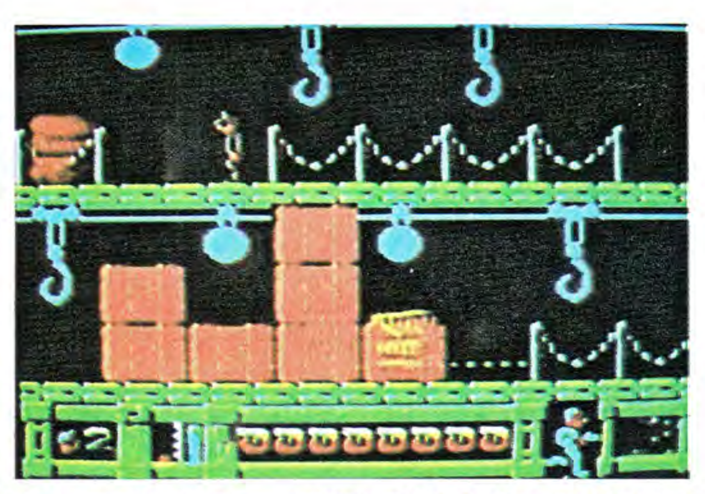
„Und weiter gehts mit frischem Schwung!" So sagt sich vermutlich **MASTERTRONIC**! Für 10 Mark bekommen Sie in diesen Tagen ein interessantes Labyrinth-Spiel, das ursprünglich bei **PROBE SOFTWARE** erscheinen sollte: es heißt **OBLIDO** und ist für den **Commodore 16** zu haben!
Auch gute Kunde für die noch zahlreichen **MSX**-Freunde (dies hat „unsere ASM-Fan-Post" ergeben!): Mit dem 3D-Action-Spiel **MOLECULE MAN** (10 Mark) gibt's wieder reich-



lich Lustiges zu spielen. Aber: MASTERTRONIC hat noch einen draufgesetzt: Aus der „MAD GAMES"-Reihe ist auch eine **MSX-Fassung** vom Superspiel **KNIGHT TYME** (15 Mark) hervorgegangen. Die Grafik ist einfach außerordentlich gut. Die **MSX**-Fan-Gemeinde wird sich jetzt wohl gern an MASTERTRONIC wenden wollen. Die Adresse finden Sie auf der Seite 98!

★★★★★★★★★★★★★

DOMARK's GLADIATOR, welches für den Spectum fast ein kleines Fiasko war, ist nun auch für den **SCHNEIDER** erhältlich. Diese Version des spannenden Gladiatoren-Kampfes ist wesentlich besser gelungen! Die Grafik ist gut, die Steuerung verbessert. Zwar ein Kampfspiel, aber doch recht amüsant! Zu beziehen bei **Rushware** (Adresse: siehe Seite 98!). GLADIATOR kostet ca. 36 Mark.



Nach dem Einladen erwartet Sie bei **MISSION AD** von **ODIN** eine hübsche aufwendige Grafik, gute Animation und ein excellenter Sound. Bei dieser schwierigen Mission schlüpfen Sie in die Rolle eines Industrie-Spions, der alle Gegner zu liquidieren hat (zugegeben, eine recht „harte" Story!). Wie dem auch sei, Sie kämpfen sich bei diesem Action-Spiel ballernd durch herrliche Bilder, und müssen im wahrsten Sinne des Wortes „über Leichen" gehen. MISSION AD für den **Commodore 64** bei **RUSHWARE** (Adresse: letzte Textseite!). Preis: ca. 38 Mark (Kass.) und ca. 55 Mark (Disk.).

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

KUMA COMPUTERS, eines der führenden Software-Häuser in Sachen **Atari ST-Software,** hat für alle Händler eine **kostenlose ATARI DEMONSTRATIONS-DISKETTE** anzubieten! Verkaufsmanager Jon Day dazu: „Wir haben uns zur Veröffentlichung dieser Diskette entschlossen, damit allen Händlern die Möglichkeit gegeben wird, Ihre auf GEM basierende Software den Kunden vorzuführen, bevor man ein Produkt kauft! So können sich die Kunden – natürlich – auch über unsere Atari ST-Software, die sich gut verkauft, ein besseres Bild machen." Für weitere Informationen – auch über das KUMA-Angebot an Atari-Software – steht Ihnen Mr. Day gern zur Verfügung. Schreiben Sie an: Jon Day, Kuma Computers Ltd., ASM Report, 12 Horseshoe Park, Pangbourn, Berkshire, England. Tel.: (00447357) 4335.

★★★★★★★★★★★★★

US GOLD bietet jetzt auch den **MSX**-Usern drei „markige" Spiele. Neben der „Umschreibung" von **NIGHTSHADE** und **GUNFRIGHT** (beide von **ULTIMATE**) kommt ein „frisches" Steinzeit-Abenteuer, namens **GROG'S REVENGE,** aus den Staaten zu uns rüber. Hierbei geht es um die Abenteuer von Grog und Thor, die allerlei Gefahren in der rauhen Welt vor 300.000 Jahren trotzen müssen. Vielleicht eine Antwort auf „Feuerstein's" YABBA DABBA DOO? Erhältlich sind die MSX-Programme – Kassettenpreis 39,95 DM – bei **US GOLD COMPUTERSPIELE GMBH** in Kaarst. (Adresse Seite 98!)

PAUL BARNED TÖDLICH VERUNGLÜCKT! Der bekannte Programmierer (für ACTIVISION) starb 21jährig nach einem Auto-Unfall in seinem Wagen. Barned hatte – bei Softstone – an dem MINDSHADOW-Projekt maßgeblich mitgearbeitet. Später wechselte er zu Dalali Software, wo er mit der Schneider-Adaption von LITTLE COMPUTER PEOPLE beschäftigt war. Die Fachwelt ist sich einig: Ein talentierter Programmierer wie Paul Barned ist nicht leicht zu ersetzen.

★★★★★★★★★★★★★

ROBTEK hat bereits jetzt schon eine große „Abnehmerschaft" für das **C-16-TURBO TAPE**, welches für etwa 20 Mark angeboten wird. Das erstklassige Utillity ist in Deutschland bei **MASTERTRONIC** erhältlich.

★★★★★★★★★★★★★

Die Firma **ELITE** scheint momentan eine Glückssträhne zu haben. Nachdem man mit COMMANDO und jetzt mit GHOST & GOBLINS wahre Hitparadenstürmer hervorgebracht hat, setzen sich auch die Versionen von **BOMBJACK** und **FRANK BRUNO'S BOXING** (siehe Bericht in der „Action-Ecke"!) durch! Nun sind beide Spiele für den **Commodore 16** erschienen! Man kann eigentlich nur sagen, daß beide sehr schnell zu echten C-16-Rennern werden, denn, was hier in Bezug auf Grafik, Sound und Spielwitz geboten wird, kann sich wirklich sehen lassen! Erhältlich sind beide Produkte bei T.S. Datensysteme, Nürnberg. (Adresse: siehe Seite 98!). Preis: ca. 25 Mark.

Finden Sie den mysteriösen „Orb" (was immer das auch sein mag!), und bringen Sie ihn zurück zur bezaubernden „Lady Artemis". So lautet Ihr Auftrag beim Adventure **BLACKSTAR** (welches von SCR früher schon für den Spectrum zu haben war) für die „großen" Schneider **CP 6128/PCW 8256. CRL** hat das Adventure für die Rechner gangbar gemacht. Der Preis liegt bei etwa 30 Mark. Empfehlenswert! Zu beziehen bei: T.S. Datensysteme (Adresse: siehe S. 98!)

★★★★★★★★★★★★★

Viel kommt nicht rüber. Aber: Wenn etwas produziert wird, dann hat es Hand und Fuß. Die Rede ist von der Firma **SOFTWARE PROJECTS**, die sich anschickt, mit **DRAGON'S LAIR** einen Super-Hit zu landen! Sie sind in diesem farbenfrohen. 3D-Action-Spiel „Dirk", der mutige Ritter, welcher versucht, einen bösartigen, feuerspeienden Drachen zu töten, um die charmante Dame „Singe" zu erretten. Das Herzerfrischende an diesem Spiel sind die vielen Bilder, die herrliche Grafik und die tolle mittelalterliche Atmos-

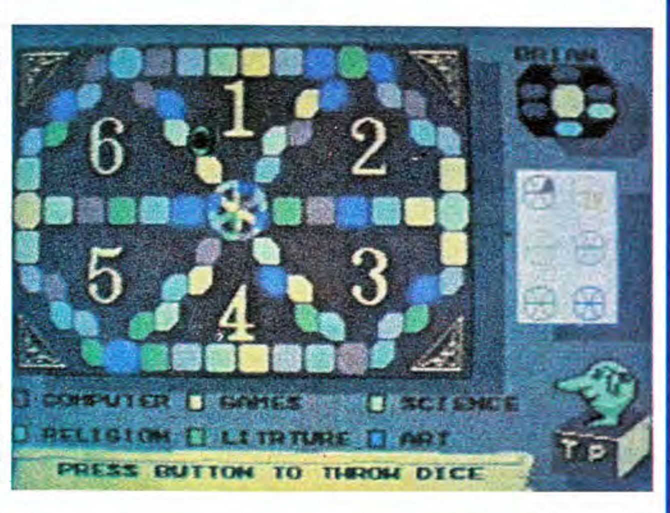


phäre. Man wird sogleich gefangen von der ausgefeilten Technik, die einen in eine Märchenwelt versetzt! DRAGON'S LAIR gibt es für Spectrum 48/128, Commodore 64/128 und Schneider für etwa 40 Mark. Zu beziehen bei: Software Projects, Bearbrand Complex, Allerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF, England, Tel: (00 44 51) 4 28 93 93 oder bei: T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel: (09 11) 28 82 86.

★★★★★★★★★★★★★

KUNG-FU MASTER (U.S. GOLDU und **ACE** (CASCADE SOFTWARE) gibt es jetzt auch für den Spectrum. Dies meldet die Firma T.S. Datensysteme (Dennisstr. 45, 85 Nürnberg 80). Desweiteren sind dort auch **MELBOURNE HOUSE'S GREATEST HITS** für den **Commodore 16** zu haben. Für ganze 24,90 Mark erhalten Sie Programme wie „The Wizard and the Princess"; „Dark Tower"; „Classic Adventure" und „Roller Kong".

Auf TRIVIA (von ANIROG) haben wir lange genug warten müssen, um in den Genuß einer „Computer-Fassung“ eines der beliebtesten „Brettspiele“ zu kommen. Ich meine **TRIVIAL PURSUIT** (etwa: „banale Unterhaltung“). Nun erfreut uns das Haus **DOMARK** mit den Programmen ebendieser Spielidee für **Spectrum, C-64, Schneider und BBC!** Viele wollten nicht so recht daran glauben, daß die Computer-Fassung dem „Original-Spiel“ auch nur annähernd das Wasser reichen könnte. Die Wahrheit ist, daß DOMARK's Produktion eine gelungene Umsetzung auf den Bildschirm darstellt! Es geht um ein gewaltiges Quiz-Spiel. Hierbei müssen die Mitspieler versuchen, sich auf Feldern soweit vorzutasten, bis Sie das Zentrum erreicht haben. Der Weg dorthin ist mit Fragen aus den verschiedensten Wissensgebieten (manche bitte nicht so ernst nehmen!) gepflastert. Diese Fragen müssen richtig beantwortet werden, um weiterzukommen. Am Zentrum angelangt, muß eine Masterfrage beantwortet werden, dann sind Sie der „Matchwinner“. Doch: Gerade bei dieser entscheidenden Frage bestimmen die Mitspieler, aus welchem Bereich diese Frage kommen soll. Sie können sich also Ihr Spezial-Gebiet nicht selbst aussuchen. Mark Strachan von DOMARK kündigte eine deutsche Fassung des Spieles für den Spätherbst dieses Jahres an. Vertrieb: **RUSHWARE**; bei **Spectrum: T.S. DATENSYSTEME**; bei **BBC: DOMARK**. Alle Adressen finden Sie auf Seite 98!



ALPHA-OMEGA scheint momentan die „Luft“ etwas auszugehen. Nach erfolgreichem Start des „Low-Budget-Labels“ von **CRL** sind einige Programme erschienen, die in zweierlei Hinsicht als „billig“ anzusehen sind! Für den **Spectrum** sind es die beiden Action-Spiele **DEKORATING BLUES** und **SUMMER SANTA**. Beide Programme sind in Basic und vermitteln den Eindruck, daß sie in nur ein paar Stunden angefertigt wurden. Für den Schneider ist **AMSTRAD SHUFFLER** erschienen. Es handelt sich hier um ein Programm, mit dem Sie mehrere Kartenspiele absolvieren können. U. a. Patience, Poker und 17 & 4. Richtige Karten-Freaks werden sicherlich etwas damit anfangen können. Wer aber seine Schneider-Sammlung nur vervollständigen möchte, der hole sich lieber andere Produkte (Sie werden sicherlich in dieser ASM wieder einige interessante finden!). Wer sich aber dennoch für diese Software interessiert – die Programme kosten 8 Mark –, der wende sich an Alpha-Omega, (Adresse: Seite 98!).

* * * * * * * * * * * * *

Für den **Schneider** sind jetzt zu haben **ROCK & WRESTLE (MELBOURNE HOUSE/RUSHWARE); GUNFRIGHT (ULTIMATE/RUSHWARE); SAI COMBAT (MIRRORSOFT/T.S. DATENSYSTEME)**. Die Adressen der Hersteller/Vertreiber finden Sie auf Seite 98!

* * * * * * * * * * * * *

Das sogenannte „Adventure der Adventures“ – **BARD's TALE** (von Electronic Arts) –, das in den vergangenen Wochen fast alle **64er**-Freaks „verrückt“ machte, wird seine Wirkung jetzt auch auf die **APPLE II**-User entfalten. **FUN-TASTIC** hält das Spiel für 75 Mark für Sie bereit. (Adresse: „Game-Over“-Seite!)

* * * * * * * * * * * * *

MACMILLAN hatte vor einem Jahr mit seinem **POPEYE** für dem Spectrum einen nicht gerade berauschenden Erfolg. Bei der jetzt vorliegenden **Commodore 64**-Version scheint da etwas mehr los zu sein: Immer häufiger hören wir von begeisterten Usern, die auf den „Spinat-Mann“ schwören! Die Figuren sind herrlich groß, und sie sind fast naturgetreu auf den Bildschirm gezaubert worden. Die Spielidee und der Plot sind ausgezeichnet. Auch der Preis von etwa 32 Mark scheint mir gerechtfertigt. Ein gutes Spiel! Fragen Sie nach bei **RUSHWARE!**



* * * * * * * * * * * * *

Übermorgen ist es soweit: Das **C-64**-Programm **IRIDIS-ALPHA**, eine „Co-Produktion“ von **HEWSON-LLAMASOFT**, kommt in England auf den Markt. Für ca. 36 Mark! Jeff Minter, der Schöpfer dieses lang ersehnten „Ballerspiels“ mit Niveau, ist stolz auf die Schnelligkeit des Programmes und das „spektakuläre Zwei-Richtungs-Scrolling“. Auch der Sound soll nicht von schlechten Eltern sein. Na, wir werden ja bald sehen, was dahintersteckt! Wer Fragen haben sollte, kann sich direkt an HEWSON wenden: Tel.: (0 04 42 35) 83 29 39.

Wir haben hier in den Nachrichten schon viel über **MASTERTRONIC** gesprochen. Wir möchten nicht den Eindruck erwecken, daß wir etwa eine Art von „Hoflieferant“ sind, aber dennoch können wir auch nicht folgende, weitere, interessante Neuerscheinungen verschweigen. Als da wären:



Der „Off-Road-Simulator“ und das Trial-Spiel **KIKSTART** für **Atari XL/XE; KANE** (wohl eines der besten Spiele im sogenannten „Billig-Bereich“) für den **Schneider** sowie ein neuer Stern am „Action-Himmel“ **SPEED KING** für den **C-64!** Bei SPEED KING wurde das Erfolgskonzept von „Formula One Simulator“ fortgesetzt, ja sogar noch verbessert. Setzen Sie Ihren Helm auf, besteigen Sie die Maschine, und rasen Sie mit fast 250 Meilen pro Stunde über die Rennpiste! Alle genannten Programme kosten 10 Mark! (Adresse: siehe „Game Over“-Seite auf S. 98!)

* * * * * * * * * * * * *

Hallo, **C-16**-Freaks, mal hergehört! Das „Schlüssel-Spiel“ **BOOTY** von **FIREBIRD** gibt's jetzt auch für Euch. Den Vertrieb hier hat **RUSHWARE** übernommen. Der Preis: 10 Mark!

* * * * * * * * * * * * *

Unverständlich, aber wahr: **ODIN** hat jetzt den Vorgänger(!) von ARC OF YESOD, nämlich **NODES OF YESOD** für den **Schneider** herausgebracht. Vermutlich ist dies geschehen, weil der Vorgänger in vielen Augen das bessere Programm ist. Zu beziehen ist es bei **RUSHWARE** (Adresse auf S. 98!) Es soll um die 35 Mark kosten.

ARIOLASAFT hat zwei neue Renner: **BOULDERDASH III** (für C-64 und Schneider) sowie die Schneider-Fassung von **GHOST & GOBLINS**. Letzterer war bereits für den Spectrum und den Commodore 64 ein Riesenerfolg. Nun ist eine Schneider-Fassung erschienen, die für viele die gelungenste zu sein scheint: Die Figuren sind schön groß; die Steuerung optimal! „Boulderdash III“ gibt es als Kassette (39,95 DM) für Schneider und C-64, während die C-64-Diskette für 59,95 DM zu haben ist. „Ghost & Goblins“ bietet ARIOLASOFT (Adresse: siehe letzte Textseite!) als Kassette (39,95 DM) für C-64 und Schneider an. Der Diskettenpreis für beide Systeme liegt bei 59,95 DM. Wer allerdings die Spectrum-Version haben möchte (etwa 32 Mark), der wende sich an T.S. Datensysteme in Nürnberg (Adresse: „Game Over-Seite“!).

* * * * * * * * * * * * *

Kennen Sie **INFOCOM**? Es ist eine Text-Adventure-Company, die in dem Ruf steht, die aufwendigsten und besten Text-Adventures zu produzieren. Schon seit einigen Jahren kamen Besitzer eines Apple oder Spectrum in den Genuß dieser Spitzenprodukte. Doch: diese waren leider eben auch nicht billig. Man mußte zwischen 130 und 150 Mark auf den Ladentisch legen. Jetzt soll alles anders werden: **ACTIVISION** in Deutschland wird die ganze Bandbreite der Infocom-Serie anbieten! (Siehe auch Bericht an anderer Stelle!) Ab sofort, nach der großen PCW Show in London jetzt Anfang September, erhalten Sie alles, was Ihr „Infocom-Herz“ begehrt, bei ACTIVISION zu günstigen Preisen (Adresse: s. letzte Textseite!).



BUG-BYTE schlägt zu! Das Mitglied der **ARGUS PRESS SOFTWARE** hat eine Reihe von erstklassiger Software anzubieten, zu einem Preis, der sich sehen lassen kann: 12 Mark! Unter anderem sind vertreten: **DROID ONE** (C-16/Plus 4) ist ein schnelles, spannungsgeladenes Action-Spiel, das seine Freunde finden wird. Ferner für den C-16: **SKYHAWK, TWIN KINGDOM VALLEY** und **LEAPER**. Auch die (wenigen) **BBC/ELECTRON**-Freunde werden nicht vergessen. Mit **CRICKET** ist eine herrliche Simulation des britischen Volkssportes Nr. 1 gelungen! Desweiteren werden **ROBOTO, TENNIS, TWIN KINGDOM VALLEY** und **JACK ATTACK** feilgeboten. **QUEST FOR ETERNITY** ist ein reines Text-Adventure für Atari XL/XE, das ebenfalls – wie alle hier genannten Produkte – für 12 Mark zu haben sind. Eine Atari-Version von **LEAPER** ist auch erhältlich. Die weiteren Neuhei-



ten: **SOULS OF DARKON** (vormals von TASKSET) ist eine Neuauflage eines in Britannien beliebten Grafikadventures. Es ist für Spectrum, Schneider und C-64 erhältlich. **RUPERT AND THE ICE CASTLE** (war von QUICKSILVA bereits schon für das Frühjahr '86 angekündigt) ist eines meiner liebsten Spiele. Es ist die Geschichte des Bären Rupert, der seine Freunde auftauen und an einen sicheren Ort bringen muß. Das lustige Abenteuer ist für Spectrum und C-64 zu bekommen. Der Neuheiten-Katalog wird abgerundet durch: **OLLO** (C-64), **CLOAK OF DEATH** (Atari), **ROBOTO** (Spectrum), **TENNIS** (Schneider), **LEAPER** (C-64), **HOODOO VOODOO** (C-64) und **ZOOT** (Spectrum und MSX). Man wird auch in Zukunft mit BUG-BYTE „rechnen" müssen. Wenden Sie sich an den Hersteller oder an **RUSHWARE**, die den Vertrieb für einige Systeme übernommen haben! (Beide Adressen: siehe „Game Over-Seite"!).

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Bekannte Spiele für neue Rechner: **SABOTEUR (DURELL)** jetzt für **C-64. MSX**-Version von **THE PRICE OF MAGIK** (auch für den **BBC** von **LEVEL 9**). **MATCHDAY (OCEAN)** für **Spectrum 128. ALTER EGO (ACTIVISION)** für den **Apple II**. Eine **MSX**-Fassung von **MACADAM BUMPER** (von **PSS**). **RAID OVER MOSCOW (U.S. GOLD)**



für **BBC/ELECTRON. ACE (CASCADE)** für dem **C-16,** und für den **Spectrum** gibt es jetzt auch den **COLOSSUS CHESS 4.0 (CDS**, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire DN1 1HL, England). Die Adressen der Hersteller finden Sie auf der letzten Textseite! Sie können aber auch im Einzelhandel oder bei Rushware oder T.S. Datensysteme nachfragen.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Nach seiner „Ehren- und Lebens-Rettung" ist der **QL** bzw. seine Software wieder in aller Munde. Die Neuerscheinungen häufen sich. Hier einige Beispiele: **TECHNI-QL** (ein Spitzen-Utillity von **TALENT**; ca. 150 Mark). **LIFE AND BUSINESS ORGANISER** (ca. 70 Mark von **GEMINI**). Ebenfalls von **GEMINI**: das Programm **EXECUTIVE ADVENTURE** (ca. 45 Mark). Von der Firma **PYRAMIDE** (Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England) stammen zwei preisgünstige Action-Spiele mit Format: **VROOM** und **MORTVILLE MANOR** (beide je 45 Mark). Die Adressen finden Sie auf Seite 98! Sie können aber auch beim QL-Spezialisten **T.S. DATENSYSTEME** (Adresse ebenfalls auf der „Game Over"-Seite) nachhaken.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

DRAGON-Fans, aufgepaßt! Wie verlautet, soll es für den **DRAGON 32** den Renner **KUNG-FU MASTER** geben. Und zwar unter dem Namen **SHANGHAI MASTER**! Info bei: **ARKADA CLUB**. Tel.: (0 21 63) 8 14 39. Preis: ca. 35 Mark.

MASTERTRONIC ist eine äußerst emsige Firma, wenn es um Neuerscheinungen en masse geht: Für den Schneider ist ein besonders schönes Action-Adventure auf den Markt gekommen, wo Sie als Held der Geschichte den Reizen einer schöne, aber listigen Frau nicht erliegen dürfen. Der Name: **STORM**. Der Preis: 10 Mark.

EPYX hat weiterhin „sportliche Ambitionen": Neben den neuen **WINTER-GAMES**-Versionen (für Atari ST, Amiga und die IBM-PC'S) wird es die **SUMMERGAMES II** für den **IBM** und **DESTROYER** für C-64, IBM und APPLE II geben. **CHAMPIONSHIP WRESTLING** („Ringer-Meisterschaften") sind für APPLE II, C-64 und Atari ST erhältlich. Ganz neu ist der **NACHFOLGER** von den berühmten „Summergames" und „Wintergames"! Das Spiel heißt **WORLD GAMES** (für C-64, APPLE II, Atari ST und IBM). Bis zu acht Spieler können in acht brandneuen Disziplinen teilnehmen, die in verschiedenen Ländern unseres blauen Planeten ausgetragen werden! Na, wenn das kein Hit wird!!! Die Preise: C-64/Atari (Kass.) 39,95 DM; IBM/APPLE II/Atari ST 79,95 DM. Informationen bei **RUSHWARE**, Kaarst.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Erinnern Sie sich noch an den kleinen Mann, der in Ihrem **C-64** hauste? Nun wird dieser „Computer-Mann" auch im Amiga und im **ATARI ST** „zu besichtigen" sein. **ACTIVISION** hat **THE LITTLE COMPUTER POEPLE** für den ST jetzt im Programm. Die Grafik ist – natürlich – im Gegensatz zur C-64-Fassung erheblich besser. Weitere Informationen und Bestellungen bei: Activision Deutschland, Postfach 76 08 60, 2000 Hamburg 76, Tel.: (0 40) 2 20 13 70.

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Kleine Firma – **MICRO TECH**, verwirrendes Adventure – **CRIMBLE**! Für den **Spectrum** ist ein weiteres geQUILLtes Abenteuer ins Leben gerufen worden, das auch Grafik-Eigenschaften besitzt. Es handelt sich jedoch um ein sehr verwirrendes Adventure: die Anleitung ist sehr unverständlich; man weiß fast nichts über den Plot und die Aufgabe, die da auf einen zukommt. Nichtsdestotrotz kann dieses Programm dennoch gefallen. Aber: für umgerechnet 32 Mark ist schon Besseres erschienen! Zu beziehen bei: MicroTech, 88 Whitely Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 0RF, England.

Schon wieder etwas Neues vom **FOOTBALL MANAGER**: Nachdem man den **ADDICTIVE**-Dauerbrenner, der jetzt auf fast allen Rechnern erhältlich ist, fast schon ins „Guiness-Buch der Rekorde" aufnehmen könnte, kommt eine fantastische Meldung aus Kuwait: FOOTBALL MANAGER wird es künftig auch in Arabisch(!) geben. Möchte bloß wissen, ob es auch genug arabische Vereine und Spieler gibt, um das Programm „attraktiv" zu machen?

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Neuheiten für den **Joyce**: **TASWORD 8000** (Word Processor für etwa 100 Mark, erhältlich bei **TASMAN** (oder **T.S. Datensysteme**). **TASPRINT 8000** (55 Mark, selbe Adressen!). **INVADERS** (76 Mark; das berühmte, alte Ballerspiel!) ist bei **GEMINI MARKETING** (Gemini House, Concorde Road, Exmouth EX8 4RS, England) erschienen. **WRITE-HAND-MAN** (Anwender-Programm, 120 Mark) kommt von **HISOFT** und wird bei **T.S. DATENSYSTEME** vertrieben. Auch **THE EDGE** hat sich an den JOYCE „gewagt": **FAIRLIGHT** ist für ca. 52 Mark bei **SOFTEK INTERNATIONAL,** 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England zu beziehen. Das herrliche 3D-Spiel (das sehr an den Stil von ULTIMATE erinnert) ist eine Bereicherung für die Joyce-Sammlung!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

BEYOND's Super Adventure **DARK SCEPTRE** ist nun endlich für den **Spectrum** erschienen! Die Kassette wird etwa 36 Mark und die Microdrive Cartridge ca. 55 Mark kosten. DARK SCEPTRE ist ein Adventure, das man mit „Mittelding zwischen DUN DARACH und HEAVY ON THE MAGICK" umschreiben könnte. Die Figuren sind sehr schön groß, der „Laufstil" des Titel-Helden ähnlich denen von GARGOYLE, und die Eingabe ist angelehnt an die von „Magick". Dennoch:



eine überaus interessante Neuerscheinung, die Beachtung finden wird. Der Vertrieb geht voraussichtlich über **RUSHWARE** und z. B. über **T.S. Datensysteme**. Beide Adressen finden Sie auf Seite 98.

Gute Kunde für alle Atari ST-Besitzer! **MICRODEAL** hat das Angebot an Anwender-Programmen stark erweitert. Unter anderen sind folgende Neuheiten bemerkenswert: **THE ANIMATOR** (ca. 110 Mark) ist ein leicht zu handhabendes Grafik-Programm, das Ihnen erlaubt, einen gewissen „Flair" in Ihre „Firmen-Repräsentation" – sprich: „Briefkopf" – zu bringen. Sie können aber auch ganz einfach Screen-Bilder erstellen. Die Möglichkeiten des Programmes sind fast unerschöpflich. So können Sie Animation direkt an einen beliebigen Punkt des Bildschirms stellen oder aber Bildsequenzen zu einem eigenen „Film" zusammenbauen! Der **PERSONAL MONEY MANAGER** (110 Mark) soll, wie der Name schon verrät, über Ihre Finanzen wachen. Dieses Programm wird alles für Sie erledigen und Hochrechnungen anstellen. **THE ALTERNATIVE** (110 Mark) re-definiert alle 36 Zeichen und die Zahlen 0 bis 9 in ganze Phrasen und Befehle, die auf Knopfdruck ausgespuckt werden. **INTRODUCTION TO ST LOGO** (80 Mark) vermittelt den Einstieg in eine neue Programmiersprache. Sie erhalten alle Informationen, die Sie für das Studium dieser „Sprache" benötigen. Wer sich für diese interessanten Produkte interessiert, wende sich an: MICRODEAL, Jenny Pope, Postbox 68, St. Austell, Cornwall PL25 4YB, England oder rufe an unter (0 04 47 26) 6 80 20.

Nach Fußball, Tennis, Basketball, Golf oder Volleyball ist nun auch die „Liebe" zum Rugby entdeckt worden. **ARTIC** (Adresse: Seite 98!) wollte wohl ein ebenso erfolgreiches Programm wie FOOTBALL MANAGER auf den Markt bringen. Nun, jetzt liegt es vor, das Alternativ-Spiel: Es heißt **RUGBY MANAGER**. Es ist kaum zu übersehen, daß der ganze Ablauf von ADDICTIVE's Renner „abgeschaut" wurde – um sich einmal vorsichtig auszudrücken. Wie dem auch sei, heraus kam ein doch interessantes Strategie-Spiel für alle Leute, die eine Variante zum „Fußball-Trainer" suchen. Wenn man bedenkt, daß die **Spectrum**-Version ganze 12 Mark kostet, dann darf man beruhigt zugreifen. Übrigens: die Action-Sequenzen sind hervorragend gelungen!

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

HOBBIT contra **BOGGIT**? Nachdem die Persiflage BOGGIT (**CRL/DELTA 4**) erschienen ist (muß wohl ein großer Erfolg gewesen sein?), hat nun **MELBOURNE HOUSE** seinen HOBBIT noch einmal neu aufgelegt. Versionen sind erschienen für: C-64, Schneider, BBC, MSX und Spectrum (na, dann hätte man Atari XL/XE auch noch mit hinzu nehmen können!). Vertrieb: **RUSHWARE** (Adresse: „Game Over", Seite 98!)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

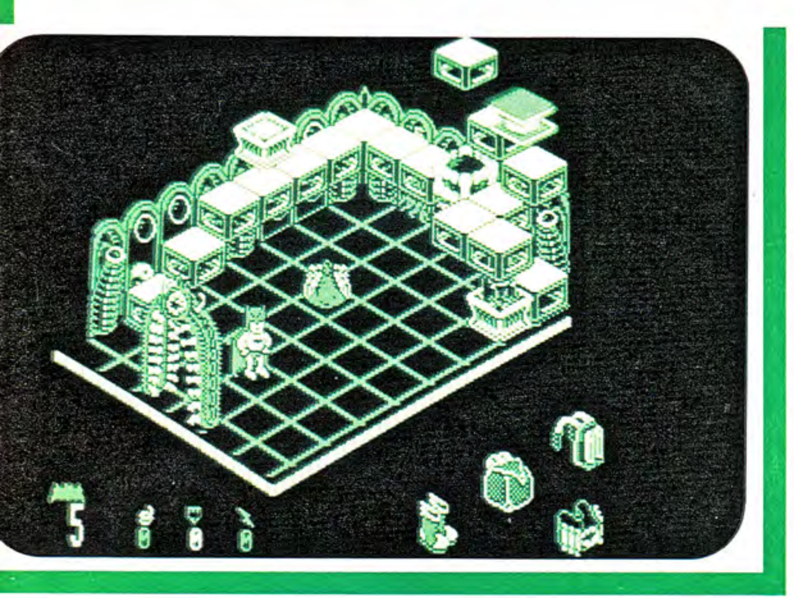
DOMARK hat **IURIKA II** auf den Markt gebracht. Gleicher Erfolg wie beim Vorgänger?

INFOGRAMMES, das französsische Software-Haus mit dem „Gürteltier" im Wappen, macht momentan in England mit dem Grafik-Adventure **MANDRAGORE** Schlagzeilen. Überhaupt haben sich in den vergangenen Wochen und Monaten mehrere französische Häuser („Fre"; „Loricel") auf den internationalen Markt gewagt und sind „Ehen" mit englischen Software-Produzenten eingegangen. INFOGRAMMES wird in U.K. unter **REPUBLIC SOFTWARE** angeboten. Wer allerdings in Deutschland das Rennen machen wird (ARIOLASOFT?), ist noch unklar. MANDRAGORE wird in einer Doppel-Kassette angeboten (260KB-starkes Programm!), hat ein ausgezeichnetes Handbuch, das u. a. viele Tips und Vokabel-Beispiele gibt. Es handelt sich um ein „Rollenspiel-Adventure", das einen Heidenspaß bereitet. Die Grafiken sind blendend, die Texteingabe-Möglichkeiten groß. Der Kassettenpreis wird bei etwa 60 Mark liegen. Auf den ersten (Test-)Blick wage ich zu behaupten, daß der Preis angemessen ist. MANDRAGORE ist erschienen für **C-64, Spectrum** und **MSX**. Wer sich gleich ein Spiel kaufen möchte, der wende sich (mit der ASM-Service Card) an: Infogrammes, 79 Rue Hippolyte-Kahn, 69100 Villeurbanne, Frankreich.



★ ★

BATMAN hat für Furore im „Spielzimmer" gesorgt. Die Spectrum-Version war schon eine Sensation; dann folgte die verbesserte, ausgezeichnete Schneider-Adaption (wir berichteten ausführlich in der letzten ASM!), und jetzt schickt man sich bei **OCEAN** an, den Super-Helden auch über den Bildschirm des **JOYCE** zu jagen. Ein gelungenes Projekt, wie wir meinen. **RUSHWARE** bietet den „Joyce-Man" für etwa 60 Mark an!



FIREBIRD's **NINJA MASTER**, erschienen in der „1.99 Silver Range", ist ein 10-Marks-Karate-Produkt, das sich zweifelsohne mit den „teueren" Programmen dieses „martialischen Genres" messen kann! Es wird zur Zeit für **Spectrum und C-64** angeboten und verkauft sich wie „wild". **RUSHWARE** wird Ihnen gerne weiterhelfen!

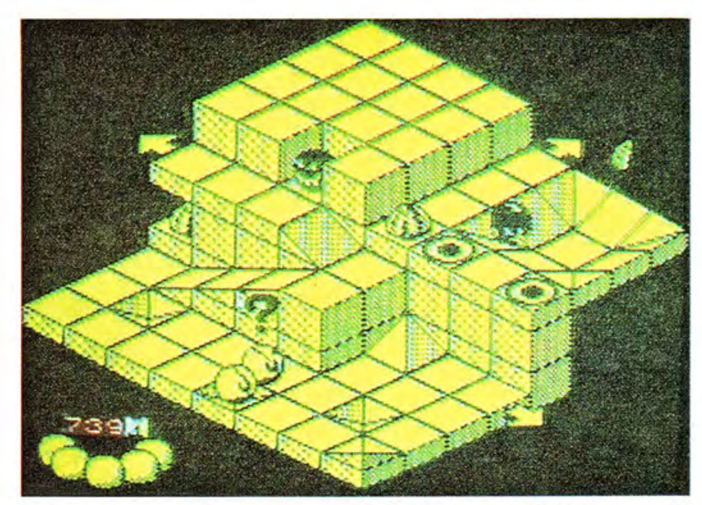
★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Wem **MERCENARY** („Escape from Targ") gefallen hat, der hat jetzt die Möglichkeit, sich den zweiten Teil **THE SECOND CITY** zu holen. Es handelt sich um ein Programm, das Sie nur in Verbindung mit dem ersten Teil nützen können. Sie laden es einfach dort ein, wo nach dem Einladen eines gespeicherten Spieles gefragt wird. Für **Atari, C-64** und **C-16/Plus 4** zu einem Kassettenpreis von ca. 20 Mark; Diskette: etwa 36 Mark. Hersteller: **NOVAGEN**; Vertrieb: **RUSHWARE**. (Adressen: siehe Seite 98!). **LETZTE MELDUNG!** MERCENARY AUCH BALD FÜR SPECTRUM, SCHNEIDER UND ATARI ST!

Die „Konjunktur" für satirisch inszenierte Adventures scheint anzuhalten. Neuestes Produkt – eine Persiflage auf „The Quest for the Holy Grail" – ist von **GLOBAL SOFTWARE** und heißt **THE BEER HUNTER**. „Der Bier-Jäger" ist auf der Suche nach ein paar „Schoppen", der ihm die nötige Kraft verleiht, alles mögliche zu EXAMen und zu DROPpen. Das Spiel beginnt auf einer Herren-Toilette und endet ... Dieses Adventure ist mit dem GAC, dem „Graphic Adventure Creator", geschrieben worden und ist hübsch anzusehen. Die **Schneider**-User werden sicher viel Freude an diesem Programm haben. Preis: ca. 30 Mark. (Die Adresse von GLOBAL finden Sie auf Seite 98!)

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

SCHRECKENSTEIN (Action-Adventure), **CAVELORD** (Höhlen-Action-Spiel) und **SLOT-MACHINE** (Geldspiel-Simulation) von **AXIS** sind in **ARIOLA-SOFT's** interner Hit-Parade weit oben! Alle Spiele sind für **Atari XL/XE**. (Die Adresse von ARIOLASOFT: auf Seite 98!).



Spindizzy läßt grüßen!

Programm: Bobby Bearing, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 32,– DM, **Hersteller:** The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL

Hier ist es nun! Das lang angekündigte Programm mit der sensationellen 3D-Grafik, **BOBBY BEARING** von **THE EDGE** ist nun erhältlich.
Nach dem Laden und einer eindrucksvollen Anfangsgrafik, erscheint das übliche Menü zur Steuerungsauswahl. Mit 0 wird gestartet – auf geht's. Das erste, was auffällt, ist die 3D-Grafik im Stil von ULTIMATE. Doch hier kann man ruhigen Gewissens sagen, daß sie besser ist!
So, und nun erscheint Bobby auf dem Spielfeld. Bobby ist ein Ball, der, durch eine sehr gute Animation dargestellt, sich so bewegt, daß der User glaubt, der Ball rollt wirklich über das Feld!
Aber um was geht es in diesem Spiel eigentlich? Tja, Bobby und seine Familie (!) leben auf dem Planeten TECHNOFEAR und es ist ihm verboten worden, bestimmte Teile des Planeten zu betreten. Da er aber neugierig ist, unternimmt er unter Steuerung des Spielers einen kleinen Ausflug. Aber dabei muß er seine verschwundenen Brüder finden, die sich irgendwo verirrt haben.
Das Spiel selbst erinnert sehr an SPINDIZZY oder MARBLE MADNESS. Aber BOBBY BEARING ist noch wohl die gelungeneste Umsetzung auf den Spectum. Es bereitet richtig Spaß, Bobby zu steuern. Wer dieses Spiel nicht hat, sollte es sich schnellstens besorgen.

max

Grafik	10
Sound	8
Spielidee	8
Spielmotivation	10

„Schule, nein Danke!"

Programm: Tubaruba, **System:** Schneider, **Preis:** 29,95 DM, **Hersteller:** Advance Software Promotions, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst

Jeder, der die Anleitung von **TUBARUBA** liest, denkt augenblicklich an seine eigene Schulzeit. In diesem Spiel schlüpfen Sie in die Rolle von Tubaruba. Kein Mensch weiß, warum man ihnen diesen Spitznamen verpaßt hat, aber das ist auch nicht so wichtig. Tubaruba jedenfalls ist ein typischer Schüler. Er schwänzt dauernd die Schule, macht nie seine Hausaufgaben, ist dauernd in irgendwelche Schlägereien verwickelt und klebt seine Kaugummis an die unmöglichsten Stellen. **ADVANCE SOFTWARE** hat ihn immer in irgendwelchen Ärger verwickelt. Jedesmal ist Tubaruba davongekommen, doch diesmal hat er Pech gehabt: er ist beim Einschlagen einer Fensterscheibe vom Direktor erwischt worden. So muß Tubaruba nun, um nicht von der Schule zu fliegen, 50 Pfund Sterling einsammeln. Je nachdem, wieviel Geld der Bursche eingesammelt hat, fällt auch sein Zeugnis aus. Der „Direx" wettet außerdem noch seinen Ferrari, daß Tubaruba es nicht schafft. Tubaruba muß nun durch eine Menge „hübscher Bilder" laufen und Punkte sammeln. Außerdem muß er auf seine Energie achten. So verliert er z. B. eine Energieeinheit,



wenn er einen superelastischen Kaugummi abfeuert, und gewinnt volle Energie, wenn er einen roten Hammer aufhebt.

Die Grafik des lustigen Spieles ist Schneider-typisch ein wenig „eckig". Das Spiel wird durchgehend von Musik begleitet. Positiv fällt auch auf, daß das Spiel angenehm schnell ist.

Wird also Tubaruba den Ferrari des Direktors gewinnen???

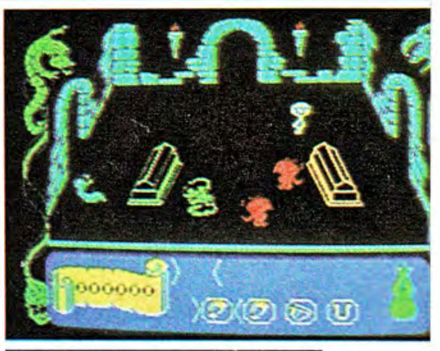
P.B.

Grafik	7
Sound	7
Spielidee	8
Spielmotivation	8

„Billig"

Programm: Con-Quest, **System:** Spectrum 48/128/+, **Preis:** ca. 15,– DM, **Hersteller:** Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest
Und noch ein neues Spiel zum Taschengeldpreis! Aber daß diese Billigspiele natürlich nicht immer gut sind, beweist **CON-QUEST** von **Mastertronic**.
Con-Quest ist (wieder) ein 3D-Arcade-Adventure. Die Spielidee gleicht der von **Atic Atac**: In einem Schloß rumzurennen und, ja, da schweigt sich auch die Anleitung aus. Man weiß gar nicht, was zu tun ist, um das Spiel zu beenden – kein Spielsinn!
Aber auch die Grafik erinnert an Atic Atac, nur, daß man die Räume von der Seite und nicht von oben sieht. Neben der Steuerung mit dem Joystick muß man auch noch mehrere Tasten benutzen. So sind auf dem Bildschirm mehrere, grafisch mißlungene, Ikonen dargestellt, die Funktionen, wie „Gegenstand aufnehmen", „Untersuchen" etc. übernehmen. Allerdings ist diese Lösung mit der zusätzlichen Steuerung während des Spielverlaufs sehr unhandlich, denn wenn man sich mit den Ikonen beschäftigt, kann der Spieler ein Leben verlieren.

Stefan Swiergiel



Grafik	7
Sound	5
Spielidee	2
Spielmotivation	2



TOP 30 im September

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

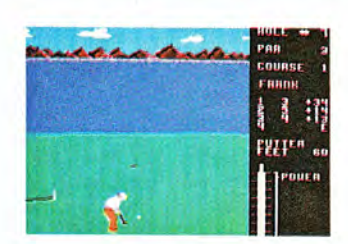
Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	–	Leaderboard Golf	Commodore 64	US GOLD
2	–	Ghost and Goblins	C-64/Spectrum/Schneider	Elite
3	–	Green Beret	C-64/Spectrum/Schneider	Imagine
4	wieder drin	Kik Start	Atari/C-64/Schneider/C-128/C-16	Mastertronic
5	4	Formula One Simulator	Spectrum/C-64/C-16/Schneider	Mastertronic
6	11	Thrust	Commodore 64	Firebird
7	3	Bomb Jack	Spectrum/C-64/Schneider	Elite
8	2	Batman	Spectrum/Schneider	Ocean
9	–	Jack the Nipper	Spectrum/MSX/Schneider	Gremlin Graphics
10	wieder drin	Knight Games	C-64/Schneider	English-Software
11	22	Heavy on the Magick	Spectrum/Schneider	Gargoyle Games
12	24	Herz von Afrika	Commodore 64 (Disk)	Ariolasoft
13	–	Biggles	Spectrum/C-64/Schneider	Mirrorsoft
14	28	Samantha Fox Strip Poker	Schneider/Spectrum 48/128	Martech
15	wieder drin	Kane	C-64/Schneider	Mastertronic
16	21	Sai Combat	Spectrum	Mirrorsoft
17	–	Molecule Man	Spectrum/Schneider/MSX	Mastertronic
18	15	Way of the Tiger	Spectrum/Schneider/MSX	Gremlin Graphics
19	26	International Karate	Spectrum/C-64	System 3
20	30	Last V-8	C-64/C-128/Atari/Schneider	Mastertronic
21	9	Battle of the Planets	Spectrum/Schneider	Mikro-Gen
22	–	Room 10	Schneider	CRL
23	–	Pyracurse	Spectrum 48/128	Hewson Consultants
24	23	The Planets	Spectrum 48/128	Martech
25	20	Back to Skool	Spectrum/C-16	Microsphere
26	–	Split Personalities	C-64/Spectrum (bald für Schneider)	Domark
27	1	Spindizzy	Schneider/Spectrum/C-64	Electric Dreams/Activision
28	wieder drin	Frank Bruno's Boxing	Spectrum/C-64/C-16	Elite
29	wieder drin	Theatre Europe	C-64/Spectrum	PSS
30	6	Superbowl	Spectrum/C-64/MSX	Ocean

Top Ten/C-64

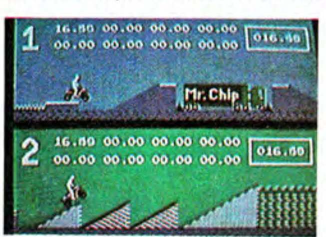
Spiel	Hersteller
1 Thrust	Firebird
2 International Karate	System 3
3 Leaderboard	US Gold
4 Ghost and Goblins	Elite
5 Green Beret	Imagine
6 Bump, Set Spike	Mastertronic
7 Knight Games	English Software
8 Speed King	Mastertronic
9 Biggles	Mirrorsoft
10 Psi-5-Trading	US Gold

Top Ten/Spectrum

Spiel	Hersteller
1 Jack the Nipper	Gremlin Graphics
2 Kung-Fu Master	US Gold
3 Heavy on the Magick	Gargoyle Games
4 Ghost and Goblins	Elite
5 Theatre Europe	PSS
6 Ninja Master	Firebird
7 Batman	Ocean
8 Quazatron	Hewson Consultants
9 Molecule Man	Mastertronic
10 Pyracurse	Hewson Consultants



„Leaderboard" mit Blitzstart! Das realistische Golf-Spiel hat kurz nach Erscheinen die Herzen der Spiele-Freaks erobert!



Wieder in den Charts: „Kik Start", das phantastische Mastertronic-Spiel!

Top Ten/Schneider

Spiel	Hersteller
1 Elite	Firebird
2 Kane	Mastertronic
3 Sai Combat	Mirrorsoft
4 Ghost and Goblins	Elite
5 Tau Ceti	CRL
6 Knight Games	English Software
7 Jack the Nipper	Gremlin Graphics
8 Batman	Ocean
9 Harvey Headbanger	Firebird
10 Room 10	CRL

Top Ten/ATARI

Spiel	Hersteller
1 Kik Start	Mastertronic
2 Football Manager	Addictive
3 Steve Davis Snooker	CDS
4 Beer Belly	Americana
5 Cloak of Death	Bug-Byte
6 Hulk	Americana
7 Yie Ar Kung-Fu	Imagine
8 Fighter Pilot	Digtal Integration
9 Last V-8	Mastertronic
10 Cavelord	Ariolasoft

„Wer möchte mich denn gern gewinnen?“

Eine charmante Lady, diese Samantha Fox! ASM hat sie gefragt, ob sie unseren Lesern „etwas zu bieten hat“. Sam schlug einen Wettbewerb vor, der alle Commodore 64-Besitzer sicherlich interessieren wird!

ASM, Martech und natürlich „Sam“ – wie Sie von Freunden genannt wird – haben etwas ausgeheckt! Sicherlich kennen viele das Superspiel „Samantha Fox Strip Poker“ aber wenige wissen vielleicht, daß „Sam“ momentan mit „Touch me, I want your Body“ einen Riesen-Hit in den Charts hat.
Können Sie sich denken, was wir nun vorhaben?

SAM FOX
Wettbewerb

Ganz einfach:
Sie schreiben uns eine Postkarte, auf der u. a. Ihr Wunsch (Disc oder Kass), der Name des Software-Hauses, das den „Strip Poker“ ins Leben gerufen hat und die Maße der Lady (Oberweite, Taille, Hüfte) – wer am nächsten kommt, gewinnt –, stehen! Die Preise: 1. Preis – ein Datenträger des Spiels, ein handsigniertes Poster, ein handsigniertes Foto, ein handsigniertes Beiblatt sowie eine ebenfalls handsignierte Maxi-Single des Hits „Touch me...“. 2. bis 30. Preis „Sam's Spiel“ auf Disc oder Kassette! Na, ist das nicht's?

Senden Sie Ihre ausgefüllte Postkarte (Namen leserlich ausschreiben) mit Ihrem Wunsch, dem Namen der Firma und die „Maße“ an: ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege – Kennwort: „Strip Poker“. Der Einsendeschluß ist der 15. 9. 1986 (Der Rechtsweg bleibt, wie immer, ausgeschlossen!)

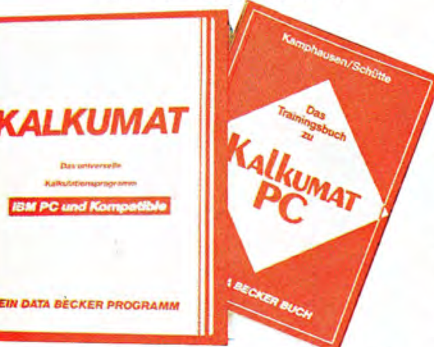
Love Samantha Fox xxx

User friendly: der AKTUELLE MARKT der Programmierer und Anwender

Kalkulieren mit Kalkumat

Programm: Kalkumat PC, **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** 498 DM, **Hersteller/Vertrieb:** Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf

Neben Textverarbeitung ist Kalkulation eines der Hauptanwendungsgebiete, in denen ein PC eingesetzt wird. Um diese Aufgabe zu bewältigen, benötigt der PC ein Programm. Dieses erreichte bisher nicht selten vierstellige Preisklassen. Die Düsseldorfer Firma Data Becker, welche sich seit kurzem auch auf PC-Software spezialisiert hat, versucht nun, Programme gleicher Qualität zu einem günstigeren Preis auf den Markt zu bringen. Ein Beispiel ist Kalkumat, welcher für ca. 498 DM vertrieben wird.



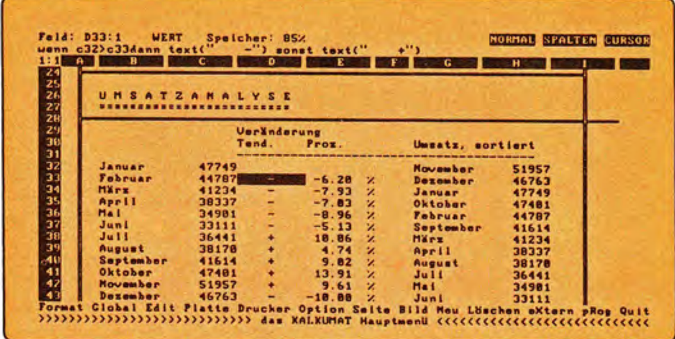
Wir haben uns dieses Programm etwas genauer angeschaut und möchten Ihnen einen kleinen Überblick über die Leistung dieses Programmes geben. Ich möchte jedoch an dieser Stelle darauf hinweisen, daß wir den Test leider nicht so ausführlich präsentieren können, wie es dem Programm sicherlich angemessen wäre – dies würde ohne Zweifel den Rahmen dieses Heftes sprengen. Wir hoffen jedoch, dennoch einen Einstieg in die vielfältigen Möglichkeiten dieses Utility's geben zu können.

Kalkumat gehört zu den Tabellenkalkulationen. Wissen Sie nicht, was dies ist?

Stellen Sie sich ein Haushaltsbuch vor; die Zeilen tragen Namen, wie Miete, Lebensmittel, Versicherung usw., die Spalten bezeichnen die Monate. So ergeben sich Kästchen, in die der jeweilige Betrag, der im Monat für den jeweiligen Zweck ausgegeben wurde, eingetragen wird. Wenn man alle Spalten aufsummiert, erfährt man, wieviel Geld im Monat ausgegeben wurde; addiert man alle Felder einer Zeile, steht am Ende die Information, welcher Betrag im ganzen Jahr für eine Sache ausgegeben wurde. Im Prinzip haben wir damit die Funktion eines Tabellenkalkulations-Programmes erklärt. Bei professionellen Programmen, wie Kalkumat, Multiplan, Visicalc oder ähnlichen, gibt es natürlich noch wesentlich mehr Verknüpfungsarten außer dem Addieren. Zum Beispiel lassen sich sehr schnell das Minimum, Maximum oder der Durchschnitt errechnen. Selbst ganze Rechenformeln, wie Zins- und Zinseszinsberechnungen, können automatisch durchgeführt werden. Zur Übersichtlichkeit können Felder mit Kommentaren beschrieben werden. Alles dies kann der Kalkumat PC sowieso, denn dies konnte schon sein kleiner Bruder auf dem C-64. Kalkumat PC wurde speziell für den 16-Bit-IBM konzipiert. Ganz in Maschinensprache geschrieben, arbeitet dieses Programm mit einer bisher kaum gekannten Geschwindigkeit.

Wozu überhaupt noch eine Tabellenkalkulation, es gibt doch genug Programme für alle möglichen Anwendungsgebiete?

Der besondere Vorteil von Kalkumat besteht in der sogenannten „Was – wäre – wenn – Berechnung". Prognosemodelle oder Bedarfsanalysen lassen sich schnell und übersichtlich erstellen. Durch einfaches Einfügen oder Ändern eines Parameters oder eines angenommenen Wertes werden alle anderen Berechnungen, welche von dieser Änderung betroffen wurden, blitzschnell überrechnet und angezeigt. Gerade dies macht Kalkumat sowie auch Multiplan und ähnliche Programme so flexibel und interessant. Die umfang-



Die Antwort ist ganz einfach: Es werden wohl keine Programme angeboten, die Tabellenkalkulation, auch Spreadsheeds genannt, an Flexibilität und Anwendungsmöglichkeiten übertreffen. Sie sind nicht auf eine bestimmte Problemstellung fixiert, sondern lassen sich sehr einfach an fast alle Bedürfnisse anpassen. Von der privaten Kontoführung über Betriebsabrechnungen bis zur Lösung komplexer Bedarfsanalysen und Prognosemodellen, überall findet Kalkumat seinen sinnvollen Einsatz. Weitere Möglichkeiten sind: Angebotserstellung, Budget-Kontrolle, Finanzanalysen . . .

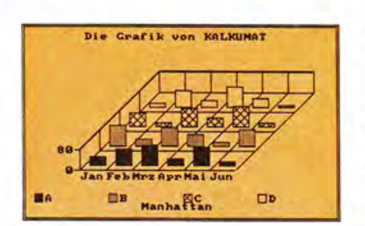
reiche Sammlung von fest integrierten Funktionen macht die Arbeit mit Kalkumat auch für den ungeübten Anwender problemlos. Die ohnehin vielseitigen Möglichkeiten von Kalkumat werden durch zahlreiche Grafikbefehle ideal ergänzt. Balken-, Kurven- und Kreisdiagramme, dreidimensionale Darstellung und vielfältige Möglichkeiten der Beschriftung stehen zur Wahl. Die Definition von Grafikfenstern erlaubt sogar das Verkleinern der Diagramme.

Ebenfalls besonders hervorheben muß man die umfassenden und komfortablen Möglichkeiten der Programmierung. Ange-

fangen bei den MACROS, die auch ungeübte Anwender ohne Schwierigkeiten nutzen können, bis zur ausgereiften Programmiersprache „KPS", mit der fortgeschrittene Anwender komplette Problemlösungen erstellen können.
Es sei jedoch an dieser Stelle gesagt, daß ein so flexibel und leistungsstarkes Programm wie Kalkumat eine etwas längere Einarbeitungszeit sowie viel Geduld voraussetzt. Wer also



denkt, nach ein oder zwei Stunden alles im Griff zu haben, sollte vielleicht doch lieber die Finger davon lassen. Wer jedoch schon einmal mit einem Tabellenkalkulations-Programm gearbeitet hat, beispielsweise mit dem weit verbreiteten VISI-CALC, dürfte hier kaum Schwierigkeiten bekommen. Auch der „NICHTPROFI" dürfte, wenn er den nötigen Fleiß und die Zeit mitbringt, bald die Leistungen des Programmes zu schätzen wissen. Tiefer wollen wir an dieser Stelle nicht in diese Materie eingehen, denn hierfür gibt es schon genügend Literatur im Handel.
Mein Tip: Bevor Sie das nicht gerade billige Programm Kalkumat in der Schublade liegen haben, legen Sie sich das Trainingsbuch für den Kalkumat zu,



danach können Sie sicherlich besser entscheiden, ob es das richtige Programm für Sie ist.
Ebenfalls sei noch darauf hingewiesen, daß das Programm nicht auf allen IBM-Kompatiblen lauffähig ist. Unsere Version lief beispielsweise auf dem PC10 von Commodore, jedoch nicht auf dem Kompatiblen von ECB.
Fazit: Kalkumat ist mit Sicherheit eine preiswerte Alternative zu speziell zugeschnittenen Kalkulationsprogrammen. Der erhöhte Programmieraufwand läßt sich meist durch eine etwas längere Einarbeitungszeit ausgleichen. *Frank Brall*

Positiv: Günstiges Preis-/Leistungsverhältnis. Enorme Geschwindigkeit. Sehr flexibel. Komfortable Menü- u. Funktionstasten-Steuerung. Einführungsbuch im Lieferumfang. Leistungsstarke Programmiersprache incl. Grafik.
Negativ: Lief im Test nicht auf allen Kompatiblen (woran natürlich auch der Rechner Schuld hat). Bedingt durch Flexibilität ist eine längere Einarbeitungszeit notwendig.

Haben Sie schon ein Backup von Ihrer geschützten Software?

Programm: The final Cartridge, **System:** C-64, **Preis:** Modul 149 DM, **Hersteller:** Evesham Micros, **Vertrieb:** Medica Vertriebs GmbH, Postfach 101252, 3250 Hameln 1

Wer kennt das Problem nicht: Man kauft sich ein teures Programm auf Kassette oder Diskette und beschädigt dieses versehentlich. Was bleibt einem nun anderes übrig, als das Programm noch einmal zu kaufen? Zwar bieten viele Händler beim zweiten Kauf einen Rabatt, jedoch kommt man um eine weitere Geldausgabe nicht herum. Um dieses Problem zu lösen, sollte man immer mit einer Kopie des Programmes arbeiten. Leider besitzen heute fast alle professionell verkauften Kopierschutz, welcher das Kopieren verhindern soll. Zwar gibt es zahlreiche Disketten- und auch Kassettenkopier-Programme, welche diesem Schutz begegnen sollen, jedoch läßt sich meist nur ein kleiner Teil der vorhandenen Software damit kopieren. Einen ganz neuen Weg geht hier unser Modul „The Final Cartridge" (Freezer). Dieses Modul enthält ein völlig neues Betriebssystem für den Commodore 64. Um Hardware-Feinde nicht abzuschrecken, sei gesagt, daß dieses Modul ausschließlich den externen Expansionsport belegt, interne Eingriffe sind überflüssig. Nach dem Einschalten des Rechners meldet sich das Modul mit dem Hauptmenue:

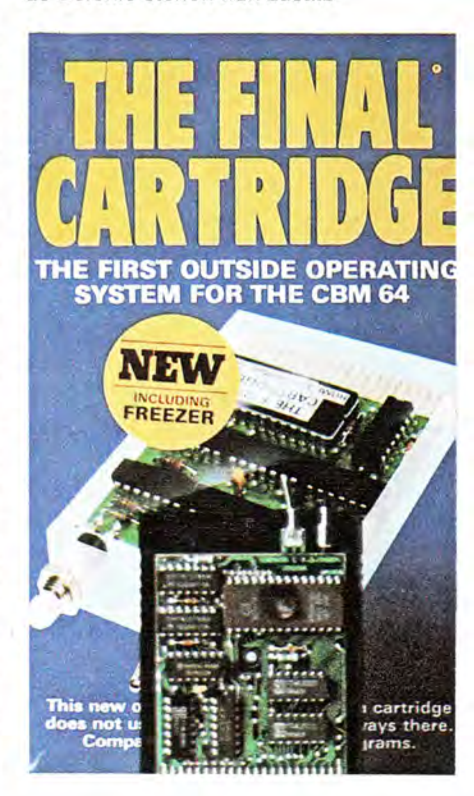
RESET-MENUE
F1 = RESET
F2 = MASCHINEN-MONITOR
F3 = C 64 MODUS
F4 = NEUSTART

Die einzelnen Funktionen des Moduls sind schon an den Bezeichnungen zu erkennen. Wir wählen jetzt erst einmal den Standard C-64-Modus durch F3. Nach Betätigen der Taste erscheint die übliche C-64-Einschaltmeldung.
Nun kann nach Aussage des 36seitigen deutschen Handbuches jedes beliebige Programm von Kassette oder Diskette eingeladen und betrieben werden. Da wir im Nachbarzimmer gerade das Programm Hexenküche II testeten, nahm ich dieses Programm zum Probieren. Nachdem ich das Programm geladen und die erste Runde gespielt hatte, betätigte ich die RESTORE-Taste. Durch Restore wird das eigentliche Freeze-Menue aufgerufen:

F5 = Speichern auf Diskette
F6 = Speichern auf Kassette
F7 = Hardcopy
- **Untermenue F7**
- **F1 = Ändern der Hintergrundfarbe**
- **F3 = Ändern der Vordergrundfarbe**
- **F5 = Centronic Drucker**
- **F7 = Serieller Drucker**

F8 = Menue 2

Durch das Betätigen der Taste F5 bzw F6 wird das geschützte Programm entweder auf Diskette oder Kassette übertragen. Da fast immer der komplette Speicher auf einen Datenträger abgelegt wird, wird auch immer der gleiche Platz benötigt, bei der Diskette sind das ca. 220 Blocks. Um die normale Wartezeit etwas zu verringern, benutzt Freezer eine spezielle Fastroutine zum Abspeichern des Programmes. Dieses Schnellverfahren erreicht bis zu 10fache Geschwindigkeitssteigerung. Leider muß ich jetzt jedem Raubkopierer die Hoffnung nehmen, denn mit Freezer abgespeicherte Programme können auch nur mit Freezer wieder geladen werden. Dies ist sicherlich schade, läßt sich jedoch technisch schwierig umgehen und wurde wohl auch absichtlich vom Hersteller nicht umgangen. Denn so lassen sich vielleicht einige Freezer mehr in den Umlauf bringen. Ein abgespeichertes Progamm wird immer mit dem Filenamen „FC" auf dem Datenträger abgelegt. Möchte man mehrere Programme auf Diskette bringen, so muß zuvor der Filename durch **RENAME** geändert werden. Geladen werden die abgespeicherten Programme mit FLOAD. Selbstverständlich wird auch beim Laden das Fast-Verfahren angewendet. Damit erreicht man oft ein schnelleres Einladen als beim Original.
Nachdem wir Hexenküche mit FLOAD von Diskette geladen hatten, waren wir verblüfft: Es hat tatsächlich geklappt. Das Spiel begann genau an der Stelle, an welcher wir die Restore-Taste betätigten. Die Begeisterung ließ jedoch etwas nach, als sich in einem anderen Bild die Grafik fast in Luft auflöste. Offensichtlich hat Freeze hier nicht alle Daten auf Diskette bringen können. Ähnliche Nachteile bis zum totalen Absturz folgen auch noch bei anderen Programmen. Zur Ehrenrettung sei jedoch gesagt, daß uns im Test nur sehr harte „Nüsse" zur Verfügung standen. Hier handelte es sich in erster Linie um Programme aus den Häusern Epyx, Activision und Ariola, welche bekannt sind für sichere Programmschutzmethoden. Bei älteren Programmen oder anderen Schutzmethoden könnte die Erfolgsquote jedoch wesentlich größer sein.
Neben dem „Freezer"-Modus (Knack-Modus) bietet das Modul jedoch noch eine Reihe ganz anderer Vorteile. Wählt man beispielsweise im Hauptmenue die Funktion Neustart, so meldet sich der Rechner zwar mit der gewohnten Einschaltmeldung, mit dem Unterschied, daß der Rechner nun 96k RAM/ROM-System angibt. Man befindet sich nun in einem neuen Betriebssystem. Folgende Befehle stehen nun zusätz-



lich zur Verfügung: **Auto, DEL, OLD, RENUM, FIND, HELP, APPEND, SYS"$, DAPPEND, DLOAD, DSAVE, DVERIFY**
Da es sich bei den oben genannten Befehlen fast ausschließlich um Toolkit-Funktionen handelt, erübrigt sich eine Beschreibung der einzelnen Kommandos. Alle Kassetten- und Diskettenoperationen werden automatisch auf das 10- bzw. 6fache an Geschwindigkeit erhöht. Durch den Befehl Kill werden Sie wieder in die Lage versetzt, vorhandene Programme im Standard-Kassettenformat zu laden. Der List-Befehl wurde durch das Modul soweit modifiziert, daß ein großer Teil aller Listschutzverfahren dadurch aufgehoben wird. Eine andere nützliche Eigenschaft ist der Type-Befehl. Dieser erlaubt das Betreiben eines Centronic-Druckers am User-Port. Durch ein vorgestelltes $-Zeichen lassen sich endlich auch Hexzahlen im Basic verwenden. Ebenso interessant wie das erweiterte Basic ist auch der eingebaute Maschinenmonitor. Er besitzt im großen und ganzen die Eigenschaften eines gewöhnlichen Monitors. Der Vorteil ist jedoch, daß er Bank-Switch-Routinen bearbeiten kann. Er kann also entweder das ROM oder das darunterliegende RAM bearbeiten. Ein eingebauter Disassembler sowie Line-Assembler erlaubt Ihnen schnelle Änderung oder Entwicklung von Maschinenprogrammen.
Das ist noch nicht alles. Eine eingebaute Hardcopyroutine kann Text oder Hires-Grafik zu jedem beliebigen Augenblick auf einem Drucker ausgeben, auch innerhalb von geschützten Programmen.
Alles in allem ist dieses Modul nicht umsonst in London mit einem „Oskar" als „Modul des Jahres 85" geehrt worden. Obwohl der Freezer-Modus sicher noch nicht ganz ausgereift ist, kann das Programm nur empfohlen werden. *Frank Brall*

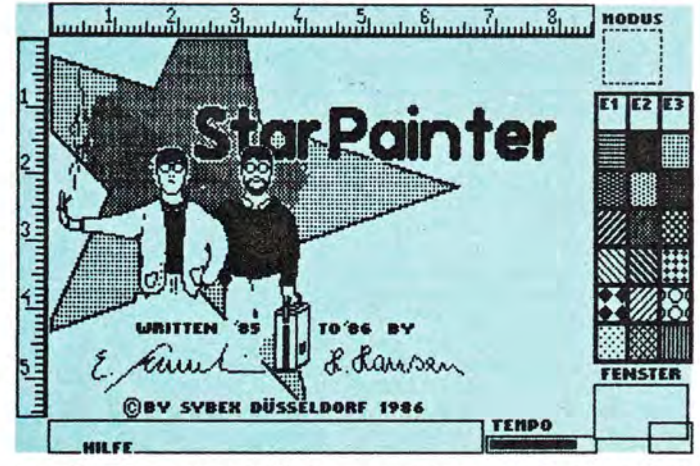


Positiv: Turbo-Verfahren auf Diskette und Kassette. Zahlreiche Toolkitfunktionen. Voll kompatibel zu vorhandener Software (98 %). Leistungsstarker Monitor mit Bankswitch-Möglichkeit. Günstiges Preis-/Leistungsverhältnis. Hardcopy auf Tastendruck.
Negativ: Der Freezer-Modus kann nicht alle Programme unbeschädigt auf Kassette bzw. Diskette übertragen.

Ein weiteres Zeichenprogramm für C-64

Programm: Star Painter, **System**: C-64/C-128 im C-64-Modus, **Preis**: 64,– DM, **Hersteller/Vertrieb**: Sybex Verlag GmbH, Postfach 300 961, 4000 Düsseldorf, Tel. 02 11 / 6 18 02 -0

Nach dem großen Boom von farbigen Grafikprogrammen, scheinen sich nun verstärkt einfarbige Zeichenprogramme durchzusetzen. Auch hier gibt es mittlerweile eine stattliche Zahl von Programmen, erinnern wir uns nur an Profi-Painter und Paint-Boutique, welche schon in den letzten Ausgaben von ASM vorgestellt wurden.
Wie der Name Star Painter schon verrät, handelt es sich bei diesem Programm um einen neuen Profi-Painter-Verschnitt. Obwohl es sich hier um eine Neuentwicklung handelt, die völlig anders bedient wird, sind Ähnlichkeiten mit Profi-Painter nicht zu leugnen. Wie schon erwähnt, arbeitet Star Painter nur mit einer Vorder- und einer Hintergrundfarbe. Diese Eigenschaft grenzt das Programm eindeutig von den sogenannten Malprogrammen ab. Selbst Profi-Painter unterscheidet sich von Star Painter, denn hier sind immer noch einige Farben wählbar. Der bedeutendste Punkt ist die Größe der zusammenhängenden Grafik, die 640 * 344 Punkte in einfarbiger Darstellung umfaßt. Zusammen mit einem sogenannten Hintergrundspeicher (256*168 Punkte) ergibt sich eine Speicherkapazität von 263168 Punkten oder 32,125 KByte. Wirklich vortrefflich ist auch die Skalierung am linken und oberen Bildrand, die die exakte und maßstabgetreue Positionierung des Zeichenstiftes unterstützt Gerade dies wurde bei Profi-Painter so vermißt. Dazu kommen verschiedene Editiermöglichkeiten, eine praxisgerechte Texteingabe und umfangreiche Möglichkeiten zur Ein-und Ausgabe. 62 KBytes des C-64-Arbeitsspeichers werden durch das Programm belegt bzw. ausgenutzt. Das entspricht fast einer 100%-Ausnutzung, was zur Zeit leider noch eine Ausnahme ist. Durch diesen Vorzug entfällt das lästige Nachladen von Teilbildern, Schriften oder weiteren Funktionen fast vollkommen. Die Bedienung wird dadurch wirklich stark vereinfacht und wesentlich beschleunigt. Auf speicherplatzfressende Pull-Down-Menues oder ähnliche Effekte, wie sie bei Profi-Painter verwendet wurden, hat man bei Star Painter ganz verzichtet. Alle Funktionen werden bei diesem Programm durch Tastenfunktionen aktiviert. Trotzdem ist die Bedienung sicherlich nicht schlechter als bei Profi-Painter. Der eigentliche Zeichenstift kann entweder mit Joystick oder Tasten über die Zeichenfläche gesteuert werden. Da immer nur ein kleiner Teil der Arbeitsfläche auf dem Schirm dargestellt werden kann, sind Funktionstasten zum schnellen Wechsel dieser Seite vorhanden. Wartezeichen, wie bei Profi-Painter, sind hier nicht vorhanden. Sehr brauchbar ist auch eine Funktion, die das gesamte Arbeitsblatt verkleinert auf dem Schirm darstellt. Auch diese Funktion arbeitet blitzschnell. Bei den Zeichenbefehlen handelt es sich in erster Linie um den Standard wie: Box, Circle, Draw, Erase, Fill, Get, Lines, Move, Put, Rays, Text, Undo und Zoom. Dazu kommen noch einige spezielle Befehle wie Rotieren, Invertieren und ähnliches, welche jedoch nur im Zusammenhang mit anderen Befehlen wirken. Im Modus-Text besteht die Möglichkeit, in alle 4 Himmelsrichtungen zu schreiben. Leider besteht hier immer nur die Wahl zwischen zwei verschiedenen Zeichensätzen. Die Größe läßt sich leider durch das Programm ebenfalls nicht beeinflussen. Hier besitzt Profi-Painter eindeutig die besseren Karten, mit der Wahl der Größe, Stärke und Schriftart. Als eine gute Einrichtung erweist sich auch der Hintergrundspeicher, hier lassen sich kleinere Symbole, wie Schaltzeichen, Buchstaben, Vignetten oder ähnliches ablegen. Diese Symbole können später eingeladen und in eigene Bilder eingeblendet werden. Die Fill-Routine arbeitet wie bei Profi-Painter, musterorientiert. Wie auf dem abgedruckten Hardcopy zu erkennen ist, sind hier 18 verschiedene Fill-Routinen vorgegeben. Weitere drei lassen sich noch definieren.





Damit ist praktisch alles vorhanden, um eine präzise Zeichnung zu entwickeln. Selbstverständlich kann diese auch auf dem Drucker ausgegeben werden. Im Installations-Menue hat man die Wahl zwischen MPS 801, MPS 802, Melchers CP80, Epson+Görlitz Interface, Epson+Data Becker Interface oder Epson-Kompatiblen. Wer keinen der angegebenen Drukker besitzt, kann sich selbst einen entsprechenden erstellen. Schade ist, das Sybex nicht wie bei Startexter bzw. Startool den User-Port als Centronics-Schnittstelle verwenden kann. Fazit: Anwender, die den Computer zum Zeichnen von Schaltplänen oder anderen Skizzen nutzen möchten und dabei auf Farben verzichten können, haben in Star Painter eine sicherlich preiswerte Alternative gefunden. Besonders einfache Bedienung und eine ausführliche deutsche Anleitung zeichnen dieses Software-Produkt aus. *Frank Brall*

Positiv: Kaum Wartezeiten, da nicht nachgeladen wird, einfache Bedienung durch Funktionstasten, exakte Positionierung des Stiftes, Hintergrundspeicher für Symbole, günstiges Preis/Leistungsverhältnis
Negativ: Druckerausgabe nicht über User-Port möglich, wenige Schriftarten definiert, keine unterschiedlichen Schriftgrößen wählbar

Die Adventure-„Werkstatt"

Programm: Adventure Construction Set, **Inhalt:** Fantasy/Science Fiction/Spy-Mystery Builder Sets Sieben Mini Adventures/Adventure „Rivers of Light", **Preis:** ca. 60 DM (nur Diskette), **System:** C-64/Apple, **Hersteller:** Ariolasoft U.K. Limited, **Vertrieb:** Rushware (Adresse letzte Seite) und andere

Wer hat nicht schon mal ein Adventure gesucht, welches nach der Lösung immer noch interessant, weil wandlungsfähig ist?! All jenen lege ich das **ADVENTURE CONSTRUCTION SET** von **ARIOLASOFT** wärmstens ans Herz. Das Spiel gibt es zwar schon seit einem guten Jahr, doch erst jetzt bahnt sich allmählich der Durchbruch an. Hier wurde eine Idee ersonnen, die selbst erfahrene D+D-Interessierte (Dungeons & Dragon = Fantasy Rollenspiel) begeistern wird.

Das Spiel basiert nicht auf Texteingabe und einzelnen Grafikbeigaben in der üblichen Machart, sondern es bietet die Möglichkeit, mit dem Joystick steuerbare Figuren über den Bildschirm zu bewegen.

Diese Charaktere – welche man selbst „zusammenbasteln" kann, gelangen über eine Fantasiewelt in verschiedene Höhlensysteme oder Verliese, worin dann das eigentliche Abenteuer stattfindet. Alles was man sich an hilfreichen (und unnützen) Ausrüstungsgegenständen, Schätzen und Waffen – sowie magischen Dingen vorstellen kann, wird hier geboten oder vom Spieler selbst ersonnen! (Beispiel: Kurz- und Langbogen, Keulen, Äxte, Zaubersprüche, Schatztruhen, Heiltränke, Gifte- kurzum alles was das Fantasy-Herz begehrt). Auch Monster und Dämonen sowie freundlich gesonnene Kreaturen können das Spiel erleichtern oder erschweren. Handlungen der Spielfigur werden durch die bekannten „Windows", worin alle möglichen Aktionen enthalten sind, per Joystick eingeleitet und durchgeführt; es ist alles bis ins Detail ersonnen und hervorragend zusammengestellt!

Wie beim D&D-Spiel kann man den Charakteren, Monstern und Dämonen individuelle „Daten" zuordnen, wie z. B. Konstituion, Weisheit, Geschicklichkeit, Lebensenergie, Geschwindigkeit, Kraft usw.

Zu Gegenständen gibt es Aussagen über Gewicht, Wert, Magie, Gebrauch, und bei Waffen wird differenziert zwischen Durchschlagskraft, Zauber, Gewicht – ja selbst Rüstungen sind nach ganz speziellen Gesichtspunkten aufgebaut.

Es ist schon enorm, welche Möglichkeiten das Spiel bietet, denn es wird nie langweilig, da der Computer oder der Spieler, wann immer er Lust hat, neue Pläne und Verliese entwickeln kann. Möchte man ein Abenteuer selbst konstruieren, so beginnt man mit der Hintergrundstory. Ist diese fertig, so geht es über in das Erstellen der Landkarte einer beliebigen Fantasiewelt mit Flüssen, Seen, Bergen, Würste, Wäldern usw. Dann ordnet man bestimmten Landschaftsteilen die typischen Monster zu – und erst zuletzt gilt es die Höhlensysteme auszustatten. Hier gibt es eine Menge toller Tricks, um auch die ausgefallensten Wünsche in die Tat umzusetzen (plötzliches Erscheinen von Monstern, Soundeffekte, Dunkelheit, Falltüren usw). Das fertige Spiel kann man dann abspeichern und noch einmal testen, bevor man es Freunden als „harte Nuß" vorsetzt. Um sich auch selbst überraschen zu lassen, gibt es weiterhin die Möglichkeit, den Computer als Ideenlieferanten einzusetzen.

Man kann dann ganz gespannt auf die Suche nach der verlorenen Prinzessin oder einem anderene Gegenstand gehen. Selbst der gewünschte Schwierigkeitsgrad wird durch den Rechner berücksichtigt (Stufen von 1 – 10 sind möglich).

Möchte der Spieler später einmal die „Requisiten" ändern, so ist auch das kein Problem: Eine integrierte Grafikmodulation im Bausteinsystem ermöglicht völlig neue Bilder bei Monstern, Waffen und Gegenständen. Aussehen und Farben können fast beliebig verändert werden. Ebenso ist die Raumgröße und Anordnung innerhalb einer Höhle variabel. Bis zu 15 Verliese können auf einer Landkarte untergebracht werden, wobei jedes „Haus" maximal auch 15 Räume beinhalten kann.

Die Kampfhandlungen im Spiel sind z. B. abhängig von der Rüstung, die man trägt, und von der Art der Waffe; ebenso spielen Geschicklichkeit und Schnelligkeit eine große Rolle. Ob der Krieger gegen seinen Gegner einen Treffer landen kann, oder ob er selbst getroffen wird, rechnet der Computer unter Berücksichtigung aller Daten aus und gibt dies dann in einer Textaussage weiter. Den jeweiligen Zustand des Abenteurers kann man problemlos per Knopfdruck erfragen und seine Handlungen danach ausrichten – z. B. bringen Erholungspausen einen Teil verlorener Energie wieder zurück. Ein geschwächter Charakter ist natürlich nicht mehr in der Lage, schwere Lasten zu tragen und muß somit Gegenstände ablegen, um weiterzukommen. Die Zaubersprüche im Spiel können auch nicht beliebig oft eingesetzt werden, da sie den Benutzer schwächen. Ich könnte noch viele Details mehr erläutern, jedoch würde das den üblichen Rahmen sprengen.

Wer in das Adventure Construction Set einsteigt, dem empfehle ich, zuerst eimal die sieben Mini-Adventures zu lösen, um eine ungefähre Vorstellunge vom Aufbau und Ablauf des Spiels zu bekommen. Diejenigen, die sich schon besser auskennen, sollten dann mal das ebenfalls in der Diskette integrierte Super-Adventure „Rivers of Light" spielen – sie werden ihre helle Freude daran haben! Hat ein Spieler nach einiger Zeit mal Lust, ein Abenteuer unter anderen Vorzeichen zu spielen, dann kann er mit der Diskette auch ins Reich der Science Fiction oder des Kriminal-Adventures einsteigen – selbst dies ist alles im Programm enthalten! Zum Schluß der einzige Nachteil des Spiels: Das Mammutwerk ist nur auf einer Diskette zu laden, das heißt nur mit einer Floppy kommt man in den Genuß des Sets – für eine Cassette sind zu viele Informationen enthalten, die nicht mehr gespeichert werden können! Aber die Perfektion und Ausgereiftheit des Spiels gleichen dieses Manko wieder aus – kurzum eine wirklich runde Sache. Viel Spaß bei den spannenden Abenteuern!

Uwe Winkelkötter

Grafik	**10**
Sound	**8**
Soundeffekte	**9**
Story	**10**
Vokabular	**nicht nötig**
Atmosphäre	**10**
Spielidee	**8**
Spielmotivation	**10**

O&MF

neu

Der neue Philips Familien-Computer. Damit man bei der Arbeit den Spaß nicht verliert.

Der neue Philips Familien-Computer wird durchaus auch den lustigen Seiten des Lebens gerecht. Neben seinen täglichen Pflichten wie Textverarbeitung, Adressen-/Datenverarbeitung und dem Bearbeiten von Statistiken, Bilanzen etc. reizt z. B. ein hochentwickeltes Grafikprogramm dazu, auch mal den Künstler in Ihnen zu wecken. Und seine vielen Spiel- und Lernprogramme sind allemal abendfüllend.

Aber dieser Philips Familien-Computer VG 8235 mit dem eingebauten Diskettenlaufwerk ist außerdem Herzstück der Philips Neue Medien Systeme, dem Zusammenschluß von Computer und Elementen aus den Bereichen der Telekommunikation und der Unterhaltungselektronik. Übrigens – mit dem VG 8235 verstehen Sie sich, ohne erst das „Computern" erlernen zu müssen: Sie nutzen einfach seine Funktionen. Mehr darüber von Philips GmbH, Geschäftsbereich Neue Medien, Postfach 10 14 20, 2000 Hamburg 1.







So kommt die Floppy in Schwung

Programm: Vorpal Utility Kit, **System:** C-64/128, **Preis:** Auf Anfrage, **Hersteller:** Epyx, **Vertrieb:** Rushware GmbH, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Bis zu 25fache Geschwindigkeitssteigerung soll das neue Programm von Epyx erreichen. Zusätzliche Hardware oder Umbauten sind nicht erforderlich.
Es ist kaum zu glauben, aber es stimmt, die übliche „Teetime" während des Ladens kann mit dem Vorpal Tool wirklich entfallen. Zwar wird nicht immer eine 25fache Geschwindigkeitssteigerung erreicht, jedoch wird das Diskettenlaufwerk deutlich beschleunigt. Man kann daran erkennen, daß sich durch Software doch mehr manipulieren läßt, als viele annehmen. Die viel gelobte Schnittstelle IEC 8 Bit Parallel kann da auch nicht mehr leisten. Schade ist natürlich, daß nach dem Einschalten des Rechners jedesmal erst das Vorpal-Verfahren gebootet werden muß, um auf die schnellere Zugriffszeit unzuschalten. Dieses Bootprogramm kann jedoch auf jede Diskette gebracht und später mit LOAD „*",8,1 gebootet werden. Man kann auswählen, ob nach dem Booten ein Basic- bzw. ein Maschinenprogramm nachgeladen werden oder ein Auswahlmenue erscheinen soll. Wir konnten im Test keine Konflikte mit vorhandenen Programmen feststellen.
Neben der erheblichen Geschwindigkeitssteigerung bietet das Programm noch weitere Funktionen.
Zum einen gibt es ein File-Utility, welches menuegesteuert Files löschen, umbenennen, schützen, kopieren oder als Boot-File ablegen kann. Auch Befehle, wie FORMAT, PACK oder VALIDATE Disk, sind in diesem Menue abrufbar. Zu bemerken ist, daß auch während der Ausführung dieser Befehle das schnelle Diskverfahren genutzt wird. Die Bedienung ist sehr bequem, da jedesmal das Directory aufgelistet und jedes File mit einem Menuepunkt versehen wird.
Das dritte Feature dieses Programmes ist ein Disk-Backup-Programm. Dieses Kopierprogramm arbeitet wahlweise mit 1 oder 2 Laufwerken und kopiert in Sekundenschnelle ganze Disketten. Kopiergeschützte Disketten können hiermit jedoch nicht behandelt werden.
Insgesamt bietet Vorpal neben der enormen Geschwindigkeitssteigerung nichts Besonderes; wer jedoch noch kein Kopierprogramm besitzt, ist sicher mit diesem Tool gut beraten. *Frank Brall*

Positiv: Bis zu 25fache Geschwindigkeitssteigerung, schnelles Kopierprogramm, benutzerfreundliche Menuesteuerung
Negativ: Kopiert keine geschützten Disketten

Das Modul für Backups

Programm: Freeze Frame MK II, **System**: C-64/128, **Preis**: 149 DM, **Hersteller/Vertrieb**: Personal Computers, Software & Accessories, Bridge Street, Evesham, Worcs, WR11 4RY, Tel. (03 86) 4 19 89 & 4 96 41
Bei Freeze Frame handelt es sich ausschließlich um ein Kopierprogramm für geschützte oder ungeschützte Programme. Im Gegensatz zum „Final Cartrige", das ebenfalls in diesem Heft getestet wurde, existieren keine weiteren Tools oder Erweiterungen. Nach dem etwas mageren Abschneiden der Final Cartrige Freezer-Funktion waren wir gespannt, was Freeze Frame hier zu bieten hat. Als wir das Modul eingesteckt und den Rechner gestartet hatten, meldet sich das Programm mit einer kurzen Anleitung der einzelnen Programmschnitte. Durch das Betätigen der RESTORE-Taste erscheint die übliche Commodore 64-Einschaltmeldung. Um nun ein Programm zu kopieren, müssen wir dieses erst einmal einladen und starten. Wir haben uns gleich eine der schwierigsten Aufgaben ausgesucht, nämlich „International Karate". Bei diesem Programm, welches auf Kassette vorlag, hatte „Final Cartrige" mit einem Totalabsturz reagiert. Nach einer etwa 8 Minuten langen Wartezeit wurde das Spiel wie üblich gestartet. Das Modul wird mit dem RESET-Taster aktiviert und meldet sich anschließend durch horizontale Bildschirmstreifen. Durch das Betätigen der Tasten „D" für Diskette oder „T" für Tape wird das Programm abgespeichert. Auf ein aufwendiges Menue wurde verzichtet, da dieses Speicherplatz benötigt, der eventuell durch das geladene Programm belegt wird. In unserem ersten Versuch haben wir die Taste „D" für Diskette benutzt und tatsächlich, die Diskettenstation lief an. Nach etwa dreiminütigem Diskettenbetrieb meldet sich FREEZE FRAME mit der Frage nach dem Programmnamen. Sobald wir „Karate" eingegeben hatten, lief das Laufwerk noch einmal kurz an und beendete die Kopie nach wenigen Sekunden. Um die Kopie zu testen, zogen wir zuerst das Modul aus dem Rechner, denn im Gegensatz zu „Final Cartrige" können abgespeicherte Programme auch ohne dieses Modul geladen und gestartet werden. Bei genauerer Betrachtung des Directory stellten wir fest, daß Freeze Frame die Programme auf 5 Files verteilt abspeichert. Wir starten nun den LOADER mit LOAD „Karate",8,1 und wurden überrascht, als das Spiel nach etwa 2 Minuten aktiviert wurde. Es lief tatsächlich, auch nach längerem Spielen konnte kein Unterschied zum Original festgestellt werden. Wir wiederholten den Vorgang noch einmal mit Kassette, und auch da klappte es hervorragend. Da Freeze Frame bei Kassette sowie bei Diskette ein Schnelladeverfahren nutzt, läßt sich „Karate" noch schneller einladen als das Original selbst, und das, obwohl fast immer über 50KBytes abgespeichert werden. Wir testeten Freeze Frame noch an vielen weiteren Programmen und konnten in keiner Kopie einen Fehler bemerken. Es ist wirklich erstaunlich, was dieses Modul leistet, wir können nur hoffen, daß dieses Modul nicht in falsche Hände, sprich Raubkopierer, gerät. Obwohl die Anleitung in Englisch geschrieben ist, dürfte es bei der Bedienung keinerlei Probleme geben, da sich diese auf drei Datenbetätigungen beschränkt. Um sich eine Sicherheitscopy anzulegen, oder sein Programmarchiv etwas zu komprimieren (2 o. 3 Programme je Disk), ist dieses Modul mehr als zu empfehlen. Trotz sehr vielen Versuchen konnte kein Versagen festgestellt werden, dieses Modul scheint wirklich Kopien zu erzeugen, die 100 Prozent compatibel zum Original sind. Zum Abschluß möchte ich noch einmal an dieser Stelle darauf hinweisen, daß Kopien nur für den eigenen Bedarf erlaubt sind. *Frank Brall*

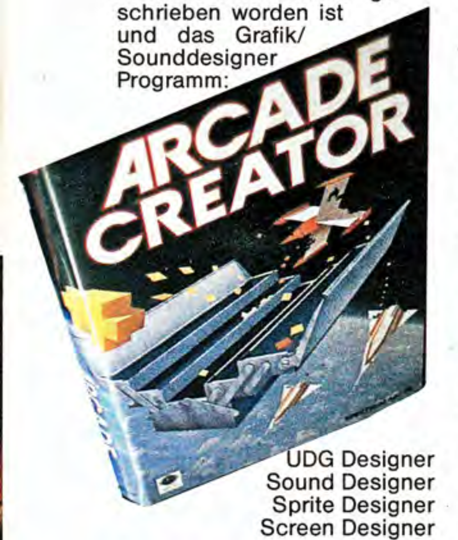


Positiv: Preis-/Leistungsverhältnis, alle getesteten Programme konnten kopiert werden, Schnelladeverfahren für Diskette und Kassette, Übertragung von Kassette auf Diskette und umgekehrt, einfache Bedienung
Negativ: –

Selfmade Games

Programm: Arcade Creator, **System:** Spectrum 48/128/+, **Preis:** 59 Mark,**Hersteller:** Argus Press Software, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

Wollten Sie schon einmal ein richtiges professionelles Spiel schreiben? Da werden Sie sicherlich einige Probleme mit dem Maschinencode gehabt haben. Aber wozu gibt es denn Games-Designer? Der neuste Designer heißt **ARCADE CREATOR** und wird von **Argus Press Software** veröffentlicht.
Der Arcade Creator wird in einer Hülle mit zwei Kassetten und einer nur acht Seiten umfassenden Anleitung geliefert. Die Anleitung ist zwar in Englisch, jedoch auch mit geringen Englisch-Kenntnissen leicht verständlich.
Auf der ersten Kassette befindet sich ein Demo-Programm, das mit dem Creator geschrieben worden ist und das Grafik/ Sounddesigner Programm:



UDG Designer
Sound Designer
Sprite Designer
Screen Designer

Sämtliche Menüpunkte sind selbsterklärend, das heißt, daß zu jeder Option eine kleine Anleitung vorausgeschickt wird. Ein Blick in die Anleitung ist somit kaum nötig.
Die UDG's werden bei der Bildschirmdarstellung benötigt. Insgesamt kann man 63 UDG's definieren und gleichzeitig verwenden.
Die Sounds sind nochmal in fünf Kategorien unterteilt:

Section A:
Sound für ein neues Level
Section B:
Sound, wenn ein Gegenstand eingesammelt wurde
Section C:
Sound, wenn der Spieler ein Leben verliert
Section D:
Sound, wenn der High Score angezeigt wird
Section E:
Sound, wenn eine Missile abgeschossen wurde

Der Tonumfang, der definiert werden kann, umfaßt sowohl „normale Beep-Töne" als auch Noise-Funktionen, wie Explosionen etc.
Auch die Spritetypen sind, je nach Spieltyp, unterteilt:

Mode0 für Schießspiele:
Spielerfigur
Missiles
Schätze
Aliens
Bomben
Explosionen

Mode1 für „Platformspiele":
Spielerfigur
Schätze
Aliens
Killers

Alle Sprites lassen sich in vier Phasen animieren. Auch eine mehrfarbige Darstellung der Sprites ist möglich.
Sind alle Grafiken und Sounds fertig definiert, so werden diese Daten abgespeichert, um diese in den eigentlichen Creator nachzuladen.
In dem Creator werden sämtliche Daten, wie z. B. die Anzahl der Bilder (bis zu 40), Punkterechnung usw., festgelegt. Da sehr viele Eingaben erforderlich sind, entsteht jedesmal ein individueller Raum. Sind alle Einzelheiten über die Bilder eingegeben worden, wird schließlich der Game Code abgesichert. Dieser kann dann noch mit einem Titelbild versehen werden.
Insgesamt ist der Arcade Creator ein besonders für den Anfänger guter Games Designer, mit dem einfach und in kurzer Zeit eindrucksvolle Spiele geschrieben werden können. Einziges Manko: Es können nur zwei Arten von Spieletypen hergestellt werden.

Stefan Swiergiel

Positiv:
- sehr einfach Handhabung
- gute Designmöglichkeit für Grafik & Sound
- animierte Sprites sind vorhanden
- bis zu 40 Bilder können hergestellt werden

Negativ:
- nur zwei Spieletypen
- (noch) englische Anleitung

Animation auf dem Schneider: Ruck-Zuck gemacht?

Programm: The Animator, **System:** Schneider CPC 464/ 664/6128, **Preis:** ca. 59,– DM (Kassette), 72,– DM (Diskette), **Hersteller:** Gremlin Graphics Ltd., Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

Wollten Sie nicht schon einmal einen Cartoon, einen Trickfilm zeichnen? Oder vielleicht einen animierten Vorspann für ein selbstgeschriebenes Programm? Was immer auch an Animation benötigt wird, das neue Anwenderprogramm **THE ANIMATOR** von **GREMLIN GRAPHICS** unter Hilfe von **WOOLF GRAPHICS** produziert, macht's möglich. Selbst komplexe Sequenzen, wie z. B. Trickfilmanimationen à la Walt Disney, sollen möglich sein. So verspricht es jedenfalls die Anleitung.
Nach dem Laden des Animators erscheint zunächst das Hauptmenü:

- Animate
- Delete
- Save all
- Load
- Speed Write

... und eine Anzeige für den verbrauchten Speicherplatz in Prozent. Um eine einfache Animation zu erstellen, wählt man nun ANIMATE an. Nach der Eingabe des Titelnamens und der Auflösung (MODE 0,1 oder 2), erscheint auf dem Bildschirm ein Zeichenprogramm, mit dem sogenannte FRAMES gezeichnet werden. Denn die Animation setzt sich aus mehreren FRAMES (oder auch Sequenzen genannt) zusammen. THE ANIMATOR kann bis zu 24 solcher Sequenzen verwalten. Jede Sequenz kann dabei maximal aus 255 einzelnen Linien bestehen. Um nun solch ein Frame zu zeichnen, kann man entweder nur Linien zeichnen (unterstützt von Box-, Circle-, und ähnlichen Befehlen) oder ausgefüllte Figuren darstellen. Sehr schön ist die Farbbenutzung, die natürlich von dem benutzten MODE abhängig ist. Allerdings kann die Hintergrundfarbe nicht die gleiche wie die Schriftfarbe sein (das wäre bei verdeckten Linien ganz nützlich). Hat man nun endlich ein solches Frame fertig gezeichnet, gelangt man über ESC in das ANIMATIONS-MENÜ:

- Reverse on/off
- Save Data
- Save Demo
- Run
- Use Frame
- Frame Move
- Return
- X-Rotation
- Y-Rotation
- Pause
- Edit Frame

sowie eine Anzeige des Titelnamens, des Modes und des gerade benutzten Frame. Um aber eine Animation zu erreichen (wird mit RUN angewählt), muß USE Frame eingegeben werden und noch einmal eine Sequenz gezeichnet werden. Und hier stellt sich ein erheblicher Mangel an dem Programm heraus: Nimmt man als erstes Frame eine horizontale Linie und als zweites Frame eine senkrechte Linie und animiert das Ganze, dann erscheinen auf dem Bildschirm in schneller Folge die Linien. Eigentlich habe ich von einem Animationsprogramm erwartet, daß die Sequenzen, die zwischen der horizontalen und senkrechten Linie liegen, automatisch berechnet werden. Doch hier müssen alle einzelnen Sequenzen extra gezeichnet werden! Was soll das werden, wenn ein Trickfilm geschrieben werden soll??

Von dem ANIMATOR bis ich stark enttäuscht, und der hohe Preis ist mir unverständlich. (Max. ein Zehntel des Verkaufspreises würde ich für dieses Tool-Programm ausgeben). Trotz einer (relativ) hohen Anzahl von Zeichenbefehlen und Animationssequenzen, ist der ANIMATOR ungeeignet für Trickfilmanimationen und Vorspänne.

cat

Positiv: Hohe Anzahl von Animationssequenzen, viele Zeichenbefehle, Farben können mit in die Animation eingeschlossen werden

Negativ: Jede Sequenz muß einzeln gezeichnet werden (Programm berechnet keine Zwischenschritte), Menüs können verwirren, Preis-/Leistungsverhältnis stimmt nicht, englisches Handbuch, das zudem schlecht aufgebaut ist



Zwei Grafikmodule im Vergleich

Programm: Superpic, **System:** C 64, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller/Vertrieb:** Rushware, An der Gümpkesbrücke 24. 4044 Kaarst 2;
Programm: Picture Printer, **System:** C 64, **Preis:** 99 DM, **Hersteller:** Elektro Schmitz GmbH, Bahnhofstr. 39, 5830 Schwelm, Tel.: 0 23 36 / 20 17

Als wir hörten, daß es Module gibt, die Bildschirmgrafiken aus allen C-64-Programmen holen, um sie auf Diskette abzuspeichern und auszudrukken, war uns sofort klar: darüber muß ein Test gemacht werden. Als das erste Modul ankam, stürzten wir uns voller Erwartung auf unsere Geräte und wollten Ergebnisse sehen. Die Enttäuschung war groß, als wir bemerkten, daß Super-Pic von Rushware ausschließlich mit dem Okimate 20 von Okidata zusammenarbeitet. Eigentlich auch nicht schlecht, dachten wir, denn farbige Hardcopies (und das kann der Okimate 20) sind doch besonders reizvoll. Also ran ans Telefon und einen Okimate 20 bestellt. Eine ausgesprochen freundliche Pressereferentin von Okidata sagte auch sofort zu, und nur wenige Tage später war der Drucker da. Inzwischen war auch schon das zweite Modul angekommen, diesmal das Picture-Printer-Modul von Elektro-Schmitz. Auf dem Epson FX-80 hatten wird mit diesem dann auch schon wunderschöne Schwarz-Weiß-Hardcopies erstellt. Mit dem frisch angekommenen Okimate 20 jedoch versagten beide Module ihre Dinste. Woran lag es? Während Superpic von Rushware laut Betriebsanweisung sowohl den seriellen als auch den parallelen Druckerausgang unterstützt, wies der Picture-Printer für den Okimate 20 keine Centronicsschnittstelle auf. Da unser Okimate 20 jedoch mit einem Centronicsinterface ausgestattet war, lief mit dem Picture-Printer nichts. Aber, welche Enttäuschung, auch mit Superpic tat sich nichts. Große Ratlosigkeit. Dann kam die Erleuchtung: die Busy- und die Akknowledgeleitungen unseres Userportcentronicskabels müssen vertauscht werden. Da Picture-Printer aber sowieso keine Centronicsschnittstelle aufweist, verzichteten wir kurzerhand auf umständliche Lötarbeiten und bestellten bei der freundlichen Pressereferentin das serielle Commodoreinterface für den Okimate 20. Nach 2 Tagen war es da, und nun konnte es endlich losgehen. Wirklich? Picture-Printer eingeklemmt, Programm geladen, Modulreset, Druckermenue eingestellt und tatsächlich: der Okimate 20 gab seine ersten merkwürdigen Suchgeräusche von sich (er sucht den nächstliegenden Geldabschnitt des Farbbandes) und nach etwa 20 Minuten stand unsere erste farbige Hardcopy, allerdings mit einem kleinen Fehler: die Pixel waren leicht verzerrt. Ursache: die Okimate 20-Routine ist für Interface (Görlitz u. ä.) und Okimate 20 mit Centronics geschrieben. Also paralleles Interface wieder eingebaut, Görlitz dazwischen und ... ? Endlich klappt es! Nun sollte das gleiche mit dem Rushware-Modul ausprobiert werden. Wer geglaubt hatte, daß unsere Testerpechsträne endlich ein Ende gefunden hatte, sah sich getäuscht. Nicht ein Bild konnten wir mit Superpic aus dem Speicher des PC 128 locken. Des Rätsels Lösung lag in einer gewissen Inkompabilität zwischen C-64 und PC 128. Auch die im Rushware-Handbuch aufgeführten POKE- und SYS-Befehle konnten keine Verträglichkeit zwischen PC 128 und dem Superpic herstellen. Da half nur eines: der gute alte C-64 mußte her. Und siehe da, es lief. Superpic lieferte exzellente Farbhardcopies in allen Größen – von Ansteckergröße bis zum vollen DIN A 4-Blatt. Im folgenden wollen wir versuchen, die beiden Module kurz zu bewerten.

Picture-Printer:

Positiv: Arbeitet mit verschiedenen Druckern zusammen (dann natürlich schwarz-weiß), sehr gute Benutzerführung, mit dem Modul können auch abgespeicherte Bilder eingeladen werden (auch eigene Koalabilder), beim Abspeichern wird automatisch Hires- oder Multicolormodus unterschieden (Multicolor wird im Koalaformat und Hires im Doodleformat abgespeichert), Hardcopy kann beliebig oft wiederholt werden, 15 verschiedene Farben durch Rasterung.
Negativ: Keine Spritedarstellung, Interrupts können nicht korrigiert werden, nur eine Druckergröße, Okimateroutine wurde nur für die Centronicsversion mit Görlitz- oder Wiesemanninterface ausgelegt.

Superpic:

Positiv: Saubere Druckerroutine, kongruenter Farbausdruck, Wahl zwischen 5 verschiedenen Ausdruckgrößen, auf Wunsch 14 verschiedene Farben durch Rasterung, liest auch Sprites aus, manche Interrupts können berücksichtigt werden.
Negativ: Arbeitet nur mit Okimate 20 zusammen, nicht kompatibel mit dem 64er-Modus des PC 128, ein abgespeichertes Bild belegt 130 Blöcke auf Diskette, Bild kann nicht mit anderen Malprogrammen (z. B. Koalaprinter) weiterverarbeitet werden, nach Drucken und Speichern Programmabbruch.

Abschließend ist zu sagen, daß wir uns am Ende für beide Module entschieden haben. Die Vorteile beider hätten wir uns in einem Modul vereinigt gewünscht. Nun haben wir als Verlag sehr spezielle Anforderungen (so möchten wir natürlich solche farbigen Hardcopies anstelle von Bildschirmfotos verwenden). Für den normalen Anwender ist sicherlich das Schmitz-Modul das interessantere, da es flexibler eingesetzt werden kann, verschiedene Drucker unterstützt und die Grafikfiles in Formaten ablegt, die von anderen weitverbreiteten Malprogrammen weiterverarbeitet werden können.
Das uns vorliegende Superpic war übrigens nur eine Vorversion. Die Probleme, die mit dem PC 128 auftauchten, dürften in der engültigen Version behoben sein. Ebenso ist für Print-a-Pic eine Druckerroutine in Arbeit, die den Okimate 20 auch in der Version mit dem Original-Commodoreinterface von Okidata anspricht. *Uwe Knierim*

Der Rechner im Rechner

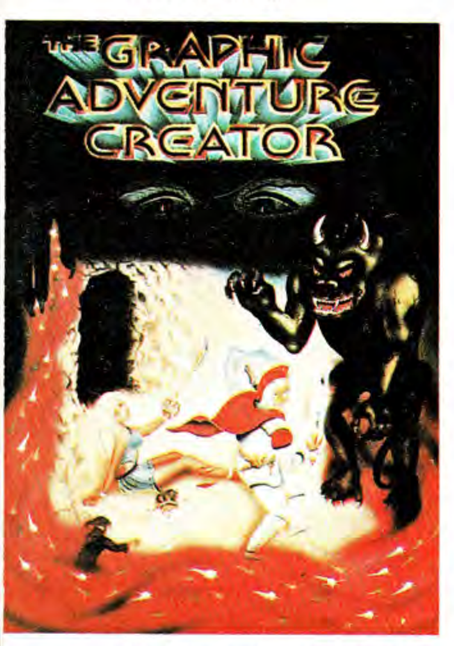
Programm: abacus, **System:** IBM (und Kompatible), **Programm:** 80 Mark, **Hersteller + Vertrieb:** Döbbelin & Boeder GmbH, Wickerer Str. 50, 6093 Flörsheim

Für weniger als 80,– DM ist **abacus**, ein speicherresidenter wissenschaftlicher Kalkulator, im Handel erhältlich. Das Programm läuft auf allen IBM PC/XT/AT und Kompatiblen mit mindestens 128 KB RAM und 1 Laufwerk (DOS 2.0 aufwärts).
abacus von **DÖBBELIN & BOEDER** ist ein hilfreiches Utility für alle, die während des Arbeitens an einem Anwendungsprogramm Berechnungen ausführen müssen. Auf Tastendruck stehen dem Benutzer 40 mathematische Operationen aus den Bereichen Numerik, Trigonometrie, Statistik und Finanzmathematik zur Verfügung. Für viele Anwender dürften besonders die finanzmathematischen und statistischen Operationen von Interesse sein. Die Berechnung eines Kredites oder einer Ratenzahlung, Annuität, Zinssatz, Endbetrag usw. wird durch dieses Programm wesentlich erleichtert. Es spielt hierbei keine Rolle, ob das Anwendungsprogramm Texte oder Grafiken verarbeitet – abacus verträgt sich mit den meisten Anwendungsprogrammen, Grafikanwendungen und sogar mit vielen Hintergrundprogrammen. Der Inhalt des Bildschirmes wird automatisch verwaltet. Nach Beendigung der Berechnungen bringt das Programm den Anwender wieder genau dorthin zurück, wo er im Programm war.

Weitere Leistungsmerkmale:
★ automatische Installation (Monochrom oder Farbe)
★ automatisches Stapelregister
★ umschaltbar von algebraischer Notation auf „Umgekehrt Polnisce Notation" (UPN Modus)
★ ewiger Kalender
★ pull-down Menüs und Displaytexte in Deutsch, Englisch, Französisch
★ Protokollierung der Eingaben und Ergebnisse auf Monitor und IBM-kompatiblem Drucker.
Das Programm wird vertrieben vom deutschen Disk-Hersteller Döbbelin & Boeder.

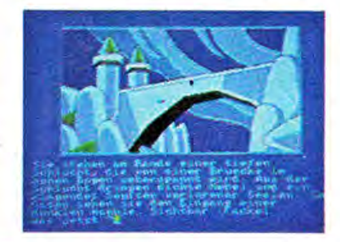
Adventure-Entwicklung leicht gemacht

Programm: GAC Grafik Adventure Creator, **System**: CPC 464 / 664 / 6128, **Preis**: Kass. 85,– DM, Disk. 95,– DM, **Hersteller**: Incentive Software LTD, **Vertrieb**: DMV-Daten & Medien Verlagsges. mbH, Fuldaer Str. 6, 3440 Eschwege



Nachdem wir im letzten Heft schon den Adventure-Creator Quill vorstellten, habe ich mir diesmal einen neueren Generator vorgenommen, nämlich GAC für die Schneider-Besitzer. Im Gegensatz zu Quill wird dieses Programm mit einer deutschsprachigen Anleitung vertrieben, was sicherlich dem Adventure-Einsteiger entgegenkommt. Um das Programm vor Raubrittern zu schützen, wurde dieses mit dem neuerdings immer öfter angewendeten Lenslok-Verfahren ausgerüstet. Bei diesem Verfahren verlangt das Programm nach dem Start einen Buchstabencode, welcher nur mit der mitgelieferten Lupe entschlüsselt werden kann. Ein solcher Schutz ist zwar für den Benutzer etwas umständlich, läßt sich angesichts der vielen Raubkopierer jedoch kaum umgehen. Nachdem ich auch diese Hürde genommen hatte, meldet sich das Programm mit dem Hauptmenue. Besitzern des berühmten Quill werden hier sicher viele Menuepunkte bekannt vorkommen, da sich die Struktur und Arbeitsweise beider Programme sehr ähneln. Hier gibt es beispielsweise Menuepunkte zur Eingabe von Verben, Objekten, Verknüpfungen, Meldung u.v.m., sogar einen speziellen Menuepunkt für Adverben. Damit lassen sich sogar kurze Sätze eingeben, ohne daß diese vom Computer beanstandet werden.

Wie bei allen Adventure-Generatoren sollten der Plan und der Ablauf des eigentlichen Adventure vor der Benutzung von GAC schriftlich festgehalten werden. GAC dient eigentlich nur zur Implementierung eines



fertigen Adventures auf dem Rechner. Dies läßt sich dann allerdings wirklich sehr schnell bewerkstelligen, selbst Nicht-Programmierer dürften hier kaum Schwierigkeiten haben. Nach Eingabe aller Verben, Objekte, Adverben, System-Meldungen und den ensprechenden Verknüpfungen ist das Adventure kreiert. Dieses kann nun als fertiges Adventure auf Kassette bzw. Diskette abgelegt werden. Bemerkt sei, daß dieses später ohne das Entwicklungssystem GAC lauffähig ist und frei vermarktet werden darf.

Bis jetzt haben wir nur von Textadventures gesprochen, selbstverständlich ist GAC auch in der Lage, Grafiken zu



jedem Raum zu erzeugen. Im Gegensatz zu Quill ist hier kein Zusatzprogramm (Illustrator/ Splitter o. Patch) erforderlich. Der Grafikeditor wird einfach durch einen Menuepunkt aufgerufen. Die Arbeitsweise dieses Editors ist fast identisch mit Quill. Auch hier stehen Ihnen schnelle Line-, Circle- und Fill-Befehle zur Verfügung. Das Abspeichern erfolgt nicht bitweise, sondern als eine Aufzählung von Befehlen. Diese Methode besitzt den Vorteil, daß während der Erstellung der Grafik Funktionen zurückgenommen werden können. Auch der Speicherplatz-Bedarf ist wesentlich geringer als beim Bitmapping. GAC erlaubt das Erstellen von bis zu 999 Bildern. Die maximale Anzahl der Verben, Adverben und Objekte beträgt je 255. Um ein leistungsfähiges und flexibles



Adventure zu schreiben, benötigt man auch Zwischenspeicher (Variablen). GAC erlaubt das Benutzen von 255 sogenannten „Merkern" und 128 Zählern. Eine eigene kleine GAC-Programmiersprache erlaubt komfortable Verknüpfungen. Sogar bestimmte Gewichte lassen sich den Gegenständen zuordnen.

Insgesamt kann ich sagen, daß GAC zu den professionellsten Adventure-Generatoren auf dem Markt gehört. Die einzige Konkurrenz bleibt weiterhin das Quill-Pack (Quill/Illustrator/Patch). Im direkten Vergleich arbeiten beide Systeme sehr ähnlich. Es zeigen sich beim Bedienungskomfort sowie bei der Satzerkennung geringe Vorteile bei GAC. Im Preis-/Leistungsverhältnis schneidet dieses Programm deshalb etwas besser ab. *Frank Brall*

Positiv: Komplettes Entwicklungssystem, einfache Bedienung, Grafik-Editor eingebaut, gute Satzerkennung
Negativ: Kein Sound programmierbar, Deutsche Anleitung zu knapp

Neue Befehlserweiterung für die Schneider-Reihe

Programm: Ultra-Basic, **System:** CPC 464/664/6128, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller/ Vertrieb:** Ultrasoft, Martin Bernd GbR, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12

Obwohl der Basic-Dialekt der CPC-Rechner schon sehr leistungsstark ist, gibt es immer noch einzelne Befehle, welche der Grafikprogrammierer vermißt. Diesen Nachteil versucht nun Ultra-Basic völlig auszugleichen. Je nach Schneider-Version stehen dem Programmierer zwischen 68 und 78 neue Befehle zur Verfügung. Damit die mittels Ultra-Basic geschriebenen Programme jedem Benutzer zugänglich gemacht werden können, ohne daß dieser selbst über Ultra-Basic verfügt, wird ein spezielles Runtime-Modul mitgeliefert. Dieses bietet zusätzlich einen wirksamen Break/List-Schutz, jedoch ist Programmieren mit diesem Programmteil nicht möglich.

Da Ultra-Basic den Speicherbereich ab $8000 aufwärts belegt, schrumpft der freie Programmspeicher auf 32kBytes zusammen, was allerdings angesichts der zahlreichen Befehle uninteressant sein dürfte. Alle Befehle von Ultra-Basic wurden als RSX-Erweiterung ausgelegt, wodurch leider eine etwas umständliche Stringvariablen-Übergabe nicht vermeidbar ist. Neben der Erweiterung von Befehlen wurde auch das Verzeichnis der Fehlermeldungen erweitert. Die zusätzlichen Fehlermeldungen können jederzeit vom Programm über eine Variable abgerufen werden.

Bei den zusätzlichen Befehlen handelt es sich nicht nur um Grafik-Befehle, sondern auch Disketten-, Maschinensprach- und RS232-Schnittstellen-Befehle wurden in das Paket mit integriert. Um Ihnen einen Überblick zu geben, habe ich die einzelnen Befehle mit einer kurzen Beschreibung aufgelistet:

AMSDOS
Dieses Kommando schaltet das Turbo-Dos ab.

CLEAN
Dieser Befehl räumt die Diskette auf, indem alle „BAK" Dateien gelöscht werden.

DCAT
Alle gelöschten Files werden wieder aufgelistet. Falls noch keine Sektoren überschrieben wurden, können diese wieder gerettet werden.

FORMAT
Dieser Befehl dient zum Formatieren einer ganzen Diskette.

READ
Ein bestimmter Sector wird von der Diskette in einen Buffer gelesen.

RECREAD
Mit diesem Befehl können einzelne Bytes eines Files gelesen werden.

RECWRITE
Dieser Befehl dient zum Erzeu-



gen von Random-Access-Files, und stellt das Gegenstück zu RECREAD-Befehl dar.
SHOW
Der Buffer wird auf Drucker ausgegeben.
TRFORM
Formatieren einzelner Teile
TURBO
Die Geschwindigkeit des Diskettenbetriebssystems wird um 25 % erhöht.
WRITE
Ein bestimmter Sektor wird abgespeichert.
DEEK/DOKE
16 Bit PEEK und POKE
MDUMP
Speicherbereich wird als DUMP ausgegeben.
RDEEK
ROM wird ausgelesen.
RDUMP
ROM wird als DUMP ausgegeben.
ROMREF
Dieser Befehl sucht in allen Roms nach der Ausführungsadresse eines RSX-Befehles.
RPEEK
ROM wird ausgelesen (1 Byte).
RSXREF
Wie ROMREF, jedoch für RAM-Bereich.
STREEK
Ein String wird ausgelesen.
STROKE
Ein String wird beschrieben.
BANK/BCOPY
Beim 6128 läßt sich der zusätzliche Speicher als Bildschirmspeicher verwenden.
CIRCLE
Ein Kreis wird gezeichnet.
COPYCHR
Zeichen werden vom Bildschirm gelesen.
FAST
Die Bildschirmausgabe in Mode 2 wird beschleunigt.
FILL
Flächen werden mit einer Farbe gefüllt.
FRAME
Warteschleife auf Strahlenrücklauf.
GMODE
MODUS AND/XOR/OR wählen.
GPAPER/GPEN
Farben werden gewählt.
INVERSE
PEN und PAPER-Farbe wird ausgewechselt.
PAN/SCROLL
Bildschirm wird gescrollt.
TRANSP
Transparent-Modus einschalten.
ZOOM
Die obere Hälfte des Schirmes wird in Y-Richtung vergrößert.
RSBASE/RSBAUD/RSIN/RSOUT/RSPARAM/TESTIN/TESTOUT
Befehle für die Hardware-RS-232-Schnittstelle.
BREAKON/BREAKOFF
ESC-Taste ausschalten bzw. einschalten.
CLI
Eingabepuffer wird gelöscht.
CURSON/CURSOFF
Cursor ein- bzw. ausschalten.
HCOPY/TCOPY
Grafik- bzw. Textausdruck.
HELP
Listet alle Befehle mit Syntax auf.
INIT
Tastatur und Bildschirm wird wieder in den Einschaltzustand gesetzt.
LPRINT
Ausgabe auf Drucker
PAUSE/WAIT
Kurze Programmunterbrechung
VPRINT
Zeichen in beliebiger Größe ausgeben.

Neben den aufgeführten Befehlen gibt es noch eine ganze Reihe weiterer leistungsstarker Kommandos. Aus Platzgründen haben wir unsere Liste nur auf die interessantesten Befehle beschränkt. Man kann sicherlich sagen, daß Ultra-Basic zu den leistungsstärksten Schneider-Erweiterungen auf dem deutschen Markt gehört. Besonders RUNTIME, welches das Vertreiben der erstellten Programme gestattet, dürfte bisher einmalig sein. Außerdem wird das Umschreiben von CPC 664- bzw. -6128 Programmen auf den 464 erheblich erleichtert.

Frank Brall

Positiv: Befehle des 664 werden vollständig in das 464-Basic implementiert. Schnellerer Diskettenzugriff. RUNTIME frei von Rechten. Ausführliches Handbuch.
Negativ: Im Demo trat Fehlermeldung auf (offensichtlich wurde dieses auf dem 6128 entwickelt).

Profi Painter jetzt auch auf dem Atari ST

Programm: Profi Painter, **System**: Atari ST, **Preis**: 99,– DM, **Hersteller/Vertrieb**: Data Bekker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf

Die Atari-Rechner der ST-Serie beeindruckten bei ihrer Markteinführung mit bestechenden Grafikmöglichkeiten und der Benutzer-Schnittstelle „GEM". Da GEM-Paint trotz Ankündigung nicht auf dem Markt erschien, begann der Düsseldorfer Verlag Data Becker Ende letzten Jahres mit der Entwicklung eines Paint-Programmes unter der Bezeichnung „GEM". Kurz vor Redaktionsschluß stellte uns besagter Verlag das neue Programm „Profi-Painter" zu Testzwecken zur Verfügung. Nach der üblichen Einladeprocedure des ST-Rechners meldete sich das Programm mit dem schon aus der C64- und Schneider Version bekannten, Hauptmenue. Wenige Sekunden später erwartet der Rechner den Namen eines Bildes. Voreingestellt ist der Name NEU.PIC. Wir betätigten die RETURN Taste und erreichten somit die Erarbeitung eines neuen Bildes. Da ich in Heft ASM Nr. 3 bereits das Programm für den Schneider testete, war mir die Bedienung schon weitgehend bekannt. Die rechte Menueleiste enthält zahlreiche Muster, mit deren Hilfe Flächen gefüllt oder Pinsel getränkt werden können. Die linke Menueleiste enthält die eigentlichen Funktionen wie Radiergummi, verschiedene Pinselstärken, Linebefehle, Spraydose, Circle, Box und viele weitere Funktionen. Interessant ist weiterhin, daß beim ST auch die Sprühdose mit einem Muster arbeitet. Ebenfalls neu ist der Zoom-Befehl, dieser vergrößert bestimmte Bereiche des Schirmes und erlaubt somit die exakte Editierung von kleineren Objekten. Eine ebenfalls sehr leistungsstarke Eigenschaft ist die Wahl zwischen deckend, transparent, XOR oder dem inversen Zeichenmodus. So lassen sich beispielsweise im Transparentmodus Muster zeichnen, die den Hintergrund erkennbar werden lassen. Im Gegensatz zur Schneiderversion muß auf dem Atari das GEM nicht mehr simuliert werden, da dieses von vornherein eingebaut ist. Dadurch ergibt sich der gewohnt gute Comfort und die Geschwindigkeit dieser Schnittstelle, auch während des Zeichenvorgangs. Trotz des 16Bit-Processors erschienen uns allerdings die Füll-Routinen etwas langsamer als beim CPC, was allerdings kein großer Nachteil ist, da der CPC fast blitzartig füllt. Die Steuerung erfolgt, wie bei GEM üblich, fast ausschließlich über die Maus. Wie auch die Schneiderversion bietet das Programm unterschiedliche Zeichensätze zur Beschriftung an. Es lassen sich sogar 8 verschiedene Schriftgrößen darstellen. Es sei noch erwähnt, daß Profi Painter, wie auch schon auf den anderen Rechnern, ein Zeichenprogramm und kein Malprogramm ist. Das Programm wurde speziell für den Monochrome-Monitor des ST entwickelt, der zum Erstellen von Grafiken (Anzeigen, Briefköpfe etc.) herangezogen wird. Nach Aussagen des Herstellers ist jedoch auch eine Color-Version in Vorbereitung. Fazit: Wer ein Programm zur Entwicklung von technischen Zeichnungen, Skizzen, Werbeanzeigen oder Ähnlichem sucht, findet hier sicherlich ein sehr günstiges und interessantes Programmangebot. Wer allerdings Grafiken für Adventures oder Titelbilder für Programme erstellen möchte, ist mit dieser Version nicht sonderlich gut bedient.

fb

Positiv: Zahlreiche Funktionen (Zoom, Kopieren, Sprühdose, u. v. m.), Musterfüllroutine, GEM-Schnittstelle, verschiedene Schriftgrößen und Zeichensätze, flexible Druckeranpassung, **Negativ**: Leider bisher nur für Monochrom-Monitor

Multifunktionale Datenbankverwaltung

Programm: Multidata, **System:** Spectrum 48/128/+, Schneider CPC 464/664/6128, **Preis:** 29,– DM, **Hersteller:** Rolf Strekker, Elektronik & Computer Vertrieb, 5000 Köln 1, Luxemburger Str. 76

Multidata ist ein universelles Dateiverwaltungsprogramm, das den persönlichen Anforderungen optimal angepaßt werden kann. Alle Routinen, die eine hohe Verarbeitungsgeschwindigkeit erfordern, sind in Maschinencode geschrieben, so daß schnell gesucht und sortiert werden kann. Die gespeicherten Daten werden in einer dynamischen Datei abgelegt, damit der Speicherplatz optimal ausgenutzt werden kann. Multidata ist vollständig menügesteuert und bedarf keiner langen Eingewöhnungszeit. Der Bildschirm wird beim Arbeiten mit Multidata in drei Teile gegliedert. In der oberen Zeile werden die Informationen über Datei und die zu erwartenen Eingaben angezeigt. Der mittlere Teil umfaßt 16 Zeilen und dient als Eingabefeld der Daten. Im Unterteil des Bildschirmes steht das jeweilige aktuelle Menü. Bei der Dateneingabe können alle Groß-

und Kleinbuchstaben sowie die üblichen ASCII-Sonderzeichen verwendet werden. Auch die deutschen Sonderzeichen sind vorhanden und können, da diese Zeichen gemäß dem deutschen ASCII implementiert wurden, auch auf jedem Drukker mit einem deutschen Zeichensatz ausgedruckt werden.
Nach dem Laden von Multidata erscheint auf der Fußleiste ein kleines Memü, auf der man folgendes auswählen kann:
- Laden einer Datei vom externen Speicher
- Einrichten einer neuen Datei
- Druckermuster ändern

Beim Laden einer Datei wird erst nach dem Namen der Datei und dann nach dem Speichermedium gefragt. Bei der Spectrum-Version ist noch die Benutzung von Microdrive oder der Beta-Disk möglich. Nach dem Laden wird man aufgefordert, ein Passwort einzugeben. Ist das Passwort falsch, wird die Datei gelöscht. Soll die Datei nicht besonders vor Mißbrauch geschützt werden, sollte man einfach als Passwort den Dateinamen angeben.
Beim Einrichten einer neuen Datei erscheint ein neues Menü, und die Bildschirmmaske wird erstellt. Die Eingabebereiche der Datei werden invers dargestellt. Das Erstellen einer solchen Maske ist wirklich kinderleicht und innerhalb weniger Minuten erledigt. Nach dem Erstellen der Maske können die Daten eingegeben, sortiert, nach bestimmten Aspekten durchsucht, gedruckt, geändert usw. werden. Das Anwählen der Funktionen geschieht durch die übersichtlich gehaltenen Menüs.
Beim Drucken können zwei Arten von Druck berücksichtigt werden: Etikettendruck (z.B. für Adressenetiketten) oder eine Liste der Datei. Dabei muß bei beiden Arten ein Druckermuster hergestellt werden. Hierbei wird eine besondere Maske mit drei Eingabeabschnitten angezeigt:

1) Anfangsteil
Hier kann eine Druckerinitialisierung oder ein Listenkopf stehen.
2) Wiederholungsteil
Hier steht der jeweilige Datensatz, der mehrmals gedruckt werden soll (z.B. Adressen).
3) Schlußteil
Hier kann beispielsweise ein Zeilenvorschub stehen.

Insgesamt ist Multidata ein gut durchdachtes und organisiertes Datenbankverwaltungsprogramm. Wer also mit vielen Daten zu tun hat, der ist mit diesem Programm hervorragend beraten.

Stefan Swiergiel

Positiv:
- übersichtliche und einfach Menüs
- schneller Maskenaufbau
- zahlreiche Verwaltungsmöglichkeiten
- Kompatibilität zu verschiedenen Massenspeichern
- Passwortschutz
- Deutsche Anleitung

Negativ:
– – –

Pyradev – das komplette Schneider-Utility

Programm: Pyradev, **System:** CPC 464/664/6128, **Hersteller:** Discovery Software, **Vertrieb:** Rushware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Pyradev ist ein neues vielseitiges Hilfstool. Dieses Programm faßt gleich mehrere Einzelprogramme zu einem Tool zusammen. Die Auswahl geschieht über ein Hauptmenue, welches das jeweilige Programm automatisch nachlädt und aktiviert. Es versteht sich von selbst, daß hier die Diskettenversion bevorteilt ist. Unter den einzelnen Programmteilen befinden sich folgende Utilities:
Includes, Editor, Assembler, Monitor, Disc-Nurse, Utility Kopie, Self-Teach.
PYRADEV besitzt also die Funktion von 5 leistungsstarken Programmen, die für die Weiterentwicklung des Amsdos und CP/M gedacht sind. Das Handbuch ist der eigentliche Schwachpunkt des Programmpaketes. Zwar ist dieses vollkommen ins Deutsche übersetzt worden, jedoch hatte offensichtlich der Übersetzer noch nie einen Computer gesehen. Viele Sätze ergeben auch nach dem zweiten oder dritten Lesen noch keinen Sinn. Ein schneller Texteditor wird im Handbuch als superschneller Schirmtext bezeichnet, ein Textfile als Textakte. Dieser Schreibstil durchzieht alle 41 Seiten des Handbuches. Da Programme wie Monitor oder Assembler sehr viele Funktionen besitzen, ist es oft schwer, dem Handbuch die Bedienung zu entnehmen. Hier hätte dem ernsthaften Anwender sicherlich das englische Original besser geholfen.
Trotz dieses Mankos ist es uns nach einiger Zeit gelungen, die Funktion der einzelnen Menüpunkte zu erkunden.

Menüpunkt (A)

Hier handelt es sich um einen leistungsstarken Makro-Assembler. Dieser unterstützt die Programmierung des Prozessors Zilog Z80 und bietet darüberhinaus folgende Pseudo-Kommandos:

COND	**«exp»**	Konditionelle Zusammenstellung.
DBXOFF		DB Expansion aus.
DBXON		DB Expansion an.
DEFB	**«exp»,«exp»**	Definiere bytes.
DEFL	**«exp»**	Neu definiere ein Zeichen.
DEFM	**«exp»**	Definiere Speicher.
DEFS	**«exp»**	Definiere Aufbewahrung.
DEFW	**«exp»**	Definiere einzelnen Wortwert.
EJECT		Form (Seiten) einführen.
ELSE		Teil der konditionellen Zusammenstellung.
END		Ende des Ausgang input Zufluß.
ENDBIN		Ende binar Code Bearbeitung.
ENDC		Ende der konditionellen Zusammenstellung.
ENDIF		Ende der konditionellen (IF) wenn Zusammenstellung.
ENDM		Ende von MACRO.
EQU	**«exp»**	Vergleiche ein Zeichen.
EXEC	**«exp»**	Definiere EXEC-Adresse.
EXTRA		Ermögliche extra op Code.
FREE		Ermögliche freies Format.
IF	**«exp»**	Konditionelle (IF) wenn Zusammenstellung.
LIST		Einschalten wählbares Drucken.
LOAD	**«exp»**	Bearbeite Null bytes bis «exp».
MACRO	**«parm list»**	Beginn macro Definierung.
MLIST		Ermögliche macro auflisten.
MNLIST		Arbeitsungähiges macro auflisten.
NOLIST		Arbeitsgähiges Auswahl Drucken.
ORG	**«exp»**	Definiere Objekt Code Adresse.
PRINTER	**«parms»**	Definiere Drucker Auswahl.
PAUSE	**message (Notiz)**	Paus Zusammensteller.
SELECT	**«filename»**	Zusätzliche noch andere Akte.
TITLE	**message (Notiz)**	Wechseln auflisten Überschriften.

DB	**dasselbe wie DEFB**	**DS**	**dasselbe wie DEFS**
DL	**dasselbe wie DEFL**	**DW**	**dasselbe wie DEFW**
DM	**dasselbe wie DEFM**		

Menüpunkt (E)

Dies ist der schon genannte schnell Texteditor. Mit ihm werden auch die Assemblerprogramme entwickelt. Der Editor arbeitet im 80-Zeichen-Modus und entspricht etwa den Leistungen gehobenerer Textverarbeitungsprogramme. Scrollen, Blockverschiebung, Blockcopy sowie eine Such-Funktion erhöhen den Komfort wesentlich. Die Bedienung ist relativ einfach und wird von einem Hilfsmenue noch weiter unterstützt.

Menüpunkt (D)

Hier handelt es sich um einen Diskettenmonitor. Er erlaubt das Lesen bzw. Schreiben bestimmter Sektoren oder Tracks. Damit läßt sich so mancher Diskettenschutz schnell umgehen.

Menüpunkt (M)

Der Maschinenmonitor entspricht etwa dem Standard eines Monitors. Hier gibt es Speicher, Transport, Register-Wechsel, Maschinenaufruf und ähnliche Funktionen. Interessant ist auch, daß ROM und RAM gleichermaßen bearbeitet werden können.

Menüpunkt (U)

In diesem Menüpunkt lassen sich Files von oder nach Kassette bzw. Diskette übertragen. Geschützte Basic-Programme können wieder listbar gemacht werden. Auch Funktionen zum Umbenennen oder Löschen sind hier vorhanden.
Alles in allem erhält man mit Pyradev eine Menge von nützlichen Utilities, welche in Ihrer Qualität anderen Programmen kaum nachstehen. Wer also etwas Zeit besitzt, die etwas seltsame Anleitung zu interpretieren, findet hier sicherlich ein nützliches Programm.

Frank Brall

Positiv: Leistungsstarker Assembler (mit Makros). Schneller Editor. Kopiermöglichkeit (Kassette → Diskette.)
Negativ: Anleitung schlecht aus dem Englischen übersetzt. Keine komplette Bakkup-Möglichkeit.

Professionelle Grafik auf dem C16

Programm: Grafik-Designer, **System:** C 1-, C-116, Plus 4, **Preis:** auf Anfrage, **Hersteller:** Supersoft, **Vertrieb:** Kingsoft, Fritz Schäfer, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen.

Durch den enormen Preisverfall des C-16 gewinnt auch dieser Rechner einen immer größeren Freundeskreis. Auch das Interesse, eigene Spielprogramme zu entwickeln, wird bei den Benutzern immer größer. Zwar besitzt der C-16 zahlreiche Grafikbefehle, wie Shape-, Box-, Circle- oder Line-Befehle, jedoch arbeiten alle diese Funktionen nur im Hires-Modus. Da dieser Modus jedoch etwa 10k an Speicherplatz beansprucht, bleibt dem Anwender nur 2K für sein Programm übrig. Dies reicht allemal für ein kleines Demo, jedoch nicht für ein ansprechendes Programm. Sicher werden Sie jetzt fragen, wie es dann die Softwarehäuser schaffen, grafisch ansprechende Programme zu entwickeln. Die Lösung ist ganz einfach: Sie benutzen statt der hochauflösenden Grafik den Textmodus des C-16. Da dieser jedoch nur eine begrenzte Zahl von Zeichen darstellen kann, muß man sich eigene Zeichen definieren. Dadurch lassen sich trotz Textmodus (Graphik 0) sehr schöne Grafiken erzielen. Das hört sich alles sehr einfach an, ist jedoch in der Praxis enorm schwierig, da sich eigene Zeichen nur durch das Hantieren mit Bit und Bytes erzeugen lassen.
Der Grafik-Designer von Kingsoft soll nun diesem Manko abhelfen. Dieses Programm besteht vollständig aus Maschinencode und läuft auf allen C-16-Verschnitten, wie C-116, Plus 4 oder erweitertem C-16. Das Programm ist gleichermaßen für Disketten- und Kassetten-Benutzer entwickelt. Nach dem Einladen des Programmes erscheint ein recht aufwendig gestalteter Titeleffekt. Als nächstes muß entschieden werden, wo der Zeichensatz im Speicher abgelegt werden soll. Bei einem C-16 ohne Erweiterung gibt es hier nur zwei Möglichkeiten, bei dem Plus/4 dagegen zehn (die Adresse von jedem Block wird dezimal und hexadezimal angezeigt). Da wir im Test die Grundversion des C-16 zur Verfügung hatten, wählte ich den Menüpunkt A. Der Zeichensatz wird dadurch ab Adresse 11776 bis 12031 abgelegt. Nun befinden wir uns im sogenannten Arbeitsmodus. Der gesamte Zeichensatz wird zur besseren Übersicht am unteren Bildschirmrand angezeigt. Die Zeichen im aktuellen Fenster werden auf der linken Seite angezeigt. Dieses Fenster ist auf 1 Zeichen (8*8 Pixel) voreingestellt, kann jedoch bis auf 10 mal 10 Zeichen (80*80 Pixel) erweitert werden. In der Voreinstellung erscheint die „Schnecke" in dem Fenster, da diese den Bildschirmcode 0 besitzt. Mit Hilfe der Cursor-Tasten können Sie sich innerhalb des Fensters umherbewegen. Wenn das Fenster größer als 2*2 Zeichen ist, wird der vergrößerte Teil automatisch gescrollt, so daß immer das gerade angewählte Zeichen im Fenster erscheint. Erreicht man den Rand des Fensters, so springt der Cursor zurück auf die andere Seite. Die X- und Y-Koordinaten des Cursors werden während der Editierung ständig angezeigt. Der Grafik-Designer arbeitet normalerweise in hexadezimaler Darstellung, kann jedoch durch Tastendruck auf dezimal umgeschaltet werden. Das eigentliche Setzen und Löschen von Pixels erfolgt mit den Tasten „*" und „SPACE". Dabei wird gleichzeitig im Zeichensatz (unten), im normalen Grafik-Fenster (links) und im vergrößerten Editier-Fenster gearbeitet. Obwohl gleichzeitig in 3 Fenstern Pixel gesetzt und gelöscht werden, läuft die Editierung in Sekundenbruchteilen ab. Während der gesamten Testphase überraschte mich immer wieder die enorme Geschwindigkeit und Vielseitigkeit des Grafik-Designers. Der Designer erlaubt die Definierung von Standard-Bitmap-Grafikzeichen oder sogar von Multicolor-Zeichen. In beiden Betriebsarten steht eine Vielzahl von Funktionen zur Verfügung, welche das Definieren wirklich zu einem wahren Vergnügen macht. Insbesondere die Möglichkeit, mehrere Zeichen zu einem großen Zeichenblock zusammenzufassen, ist hervorragend. Der Designer bietet praktisch alle Möglichkeiten, die ein Zeichendesigner nur haben kann, von der Rotation bis zum Pixelscroll.

Ist ein Zeichensatz oder auch nur einzelne Zeichen definiert, so können diese abgespeichert werden. Ein von Ihnen entwickeltes Programm kann diesen Zeichensatz später einladen und darstellen.
Fazit: Der Grafik-Designer bietet wirklich alle Möglichkeiten, welche man sich gewünscht hat. Da das Programm voll in Maschinensprache geschrieben wurde, ist die Arbeitsgeschwindigkeit wirklich hervorragend. Auch die Benutzerfreundlichkeit wurde vom Autor dieses Programmes großgeschrieben. Ich kann das Programm bestens empfehlen.

Frank Brall

Positiv: Vollständig in Maschinensprache. Enorm schnell. 3 verschiedene Editier-Fenster. Alle 255 Zeichen definierbar. Dezimale und hexadezimale Betriebsart. Benutzerfreundlich.
Negativ: --

KURZ-ZUSAMMENFASSUNG

Taste	Funktion
*	: zeichnet Punkt und bewegt Cursor nach rechts
SPACE	: löscht Punkt und bewegt Cursor nach rechts
SHIFT-INST	: Leerzeichen einfügen
DEL	: Punkt löschen und Zeile abschließen
HOME	: Cursor nach links oben
SHIFT-CLEAR	: Fenster löschen
!	: aktuelles Zeichen löschen
Cursor-Tasten	: zur Bewegung des Cursors
SHIFT-Cursor	: Linie in Richtung der Cursor-Taste zeichnen
CBM Cursor	: Linie in Richtung der Cursor-Taste löschen
CTRL Cursor	: Bildpunkte in Richtung der Cursor-Taste umkehren
W	: Fenster definieren
Die folgenden Befehle beziehen sich auf das gesamte Fenster bzw. in Verbindung mit SHIFT auf das aktuelle Zeichen:	
C	: angewähltes und aktuelles Fenster kombinieren
E	: angewähltes und aktuelles Fenster austauschen
F	: angewähltes Fenster in Richtung der Cursor-Tasten verschieben
P	: angewähltes Fenster durch aktuelles ersetzen
R	: aktuelles Fenster 'umkehren'
S	: Fenster in Richtung der Cursor-Tasten „scrollen"
T	: Fenster um 90 Grad im Uhrzeigersinn drehen
D	: angewähltes Fenster aus ROM definieren
CTRL-F	: Fläche ausfüllen
CTRL-R	: Fläche löschen
+ und –	: Hin- und Herbewegung im Zeichensatz
Weitere Befehle	
A	: automatische Farbzuordnung ein/aus
@	: Farbveränderungen GLOBAL/LOCAL
SHIFT-I	: Farbe des aktuellen Zeichens für ges. Zeichensatz
G	: Zeichen anwählen und editieren
M	: Multicolour-Betriebsart
B	: Bitmap Betriebsart
INIT	: Standardzeichensatz initialisieren
OLD	: Zeichensatz von Kassette/Diskette laden
KEEP	: Zeichensatz auf Kassette/Diskette abspeichern
L	: „Laufgrenzen" für + und – einstellen
SHIFT-L	: Standard-Laufgrenzen für + und –
CTRL-1 2 3	: Tastenfolge abspeichern und abrufen
f1	: Hintergrund-Farbe auswählen
f2 + f3	: Multicolour-Farben auswählen
HELP	: Vordergrund-Farbe auswählen
X	: Rahmenfarbe auswählen
ESC	: Pinsel auswählen
CTRL-Farbtaste	: heller
CBM-Farbtaste	: dunkler
CTRL-FLASH ON	:Blinken ein/aus

SCHACHECKE

Läßt so manchen ZUM ZUG KOMMEN!

Aufruf an alle Händler und Autoren!

Das große Turnier der Schachprogramme

Wir setzen auch an dieser Ausgabe das Turnier der Schachprogramme fort. Teilnehmen können alle auf dem Markt befindlichen Schachprogramme, welche die aufgeführten Bedingungen erfüllen. Sollten Sie ebenfalls ein Programm entwickelt haben, welches für eine Teilnahme in Frage kommt, so können Sie dieses natürlich auch ins Rennen schicken.

Einsendungen an: Tronic-Verlag, z. H. Herrn Brall, Kennwort: Schachturnier, Postfach, 3440 Eschwege

Teilnahmebedingungen:

Das Programm muß auf einem der folgenden Rechner ablauffähig sein: C-64, CPC 464, C-16, VC-20, MSX, ATARI 800, Atari 520ST, IBM, TI-99, SPECTRUM, ZX-81, APPLE II, DRAGON. Programmiersprache ist Basic oder Assembler. Die Grundregeln inclusive EN PASSANT und ROCHADE müssen möglich sein. Die Wahl der Farbe muß frei bleiben. Die niedrigste Bedenkzeit sollte 15 Minuten pro Zug nicht übersteigen. Das Programm muß mit Kurzanleitung und Datenträger an die oben angeführte Adresse gesendet werden.
Falls möglich, ein Bild des Autors beilegen.

Spielbedingungen:

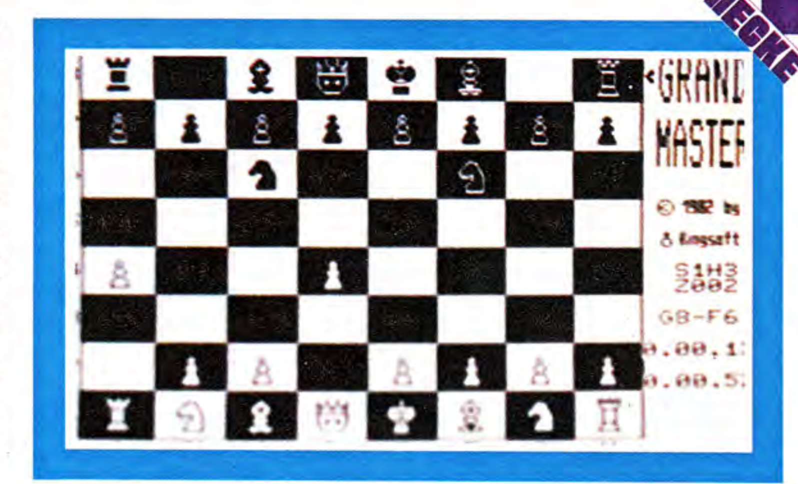
Die Turnierbedingungen werden so ausgelegt, daß jedes Programm abwechselnd einmal mit Schwarz bzw. Weiß spielt. Die Bedenkzeit wird möglichst so gewählt, daß beide Spieler gleich lange „überlegen". Jeweils das Hin- oder Rückspiel wird vollständig abgedruckt.
Der Sieger des Spieles nimmt in der nächsten Ausgabe von „ASM" an einer weiteren Runde teil.

Vorstellung der Gegner

Grandmaster (C16)

Diesmal ist das Los auf Grandmaster gefallen. Dieses Programm lag unserer Redaktion in der C-16-Version vor, unterscheidet sich in der Rechenleistung jedoch nicht von anderen Versionen.
Grandmaster wurde 1982 für den C-64 entwickelt und

gehört somit zu den Oldies unter den Schachprogrammen. Trotz dieses Alters sollte das Programm nicht unterschätzt werden, da es in den vergangenen Jahren beachtliche Erfolge erzielte. Inzwischen gibt es dieses Programm für C-64/VC-20 und C-16. Grandmaster beherrscht alle Regeln des Turnierschachs und verfügt weiterhin über zahlreiche Funktionen, wie Schachuhr, Zugvorschlag sowie Seitenwechsel während des Spieles. Grandmaster bietet 10 verschiedene Spielstufen, vom Briefschach bis zum Blitzschach. Die Stufe 1 benötigt etwa 5 Sekunden, die Stufe 9 etwa 2 Stunden Bedenkzeit. Während GRANDMASTER überlegt, zeigt er den Zug an, den er zur Zeit favorisiert. Durch Betätigen der STOP-Taste unterbricht das Programm seine Überlegungen und führt den aktuellen Zug aus. Dies ist sehr praktisch, wenn Sie auf einer hohen Stufe spielen und keine Lust mehr haben, auf die Antwort zu warten, oder wenn Sie entdecken, daß Sie eben einen falschen Zug eingegeben haben. Leider ist nach meinem Geschmack die Bildschirmdarstellung etwas mager ausgefallen. Obwohl der C-16 wie auch die anderen Rechner eine sehr große Farbenvielfalt besitzt, wurde zur Darstellung der beiden Gegner die gleiche Farbe genutzt. Um die Spieler zu unterscheiden wird lediglich einmal die Figur INVERSE oder NORMAL ausgegeben. Es gibt zwar die Möglichkeit, die Farbe von Vordergrund, Hintergrund und Border zu ändern, jedoch ändert sich dadurch nicht das Farbenverhältnis der Figuren zum Schachbrett. Der Vorteil dieser Methode besteht darin, daß dadurch auch ein Schwarz-Weiß-



Fernsehgerät genutzt werden kann. Neben der Möglichkeit, einen Zug zurückzunehmen oder einen Zugvorschlag abzurufen, gibt es keinerlei weitere Befehle, um das Spielgeschehen zu beeinflussen. Ein Analysieren von bestimmten Stellungen, sprich: „Schachproblemen", ist also mit diesem Programm nicht möglich. Ansonsten zeigte sich das Programm jedoch sehr positiv, insbesondere wenn man die Speichergröße des C-16 kennt (12k free).

Preis: Ca. 39,– DM
Hersteller/Vertrieb:
Kingsoft
Fritz Schäfer
Schnackebusch 4
5106 Roetgen
Tel. 0 24 08 / 51 19

Und dies ist der Herausforderer

Microdeal Chess (IBM)

Schach gehört zu den wenigen Spielen, welche auch auf den Personal-Computern integriert wurden. Microdeal Chess ist nicht das einzige Programm für den IBM, jedoch sicherlich eines der leistungsstärksten. Dies beweist nicht zuletzt unser Turnier. Obwohl der IBM sehr selten seine grafischen Fähigkeiten unter Beweis stellt, hat mich die Bildschirmdarstellung des Schachbrettes von den Möglichkeiten des Rechners überzeugt. Obwohl wir im Test nur einen monochromen Monitor zur Vefügung hatten, ließen sich die Figuren der Gegner sehr gut unterscheiden. Die Gestaltung der Figuren ähnelt sehr den in der Literatur verwendeten Figuren. Neben der Ausgabe des Spielbrettes kann der augenblickliche Zug auf verschiedene Arten ausgegeben werden. Einmal die bekannte Notation, wie beispielsweise E2-E3, oder einmal die Angabe der ziehenden Figur und des Zielfeldes. Auch die Eingabe versteht verschiedene Arten. Wer beispielsweise ganz auf die Koordination verzichten möchte, kann die Figuren durch eine Art Cursor versetzen. Diese Methode dürfte besonders dem Schachanfänger entgegenkommen. Neben einer Schachuhr wurden sehr viele Variationen und Befehlsmöglichkeiten in das Programm integriert. So lassen sich beispielsweise Schachprobleme eingeben und berechnen. Figuren können während des Spieles gesetzt, gelöscht oder versetzt werden. Züge können zurückgenommen oder vom Rechner vorgeschlagen werden. Seitenwahl sowie das Wechseln des Levels, auch während des Spieles, sind selbstverständlich. Alles in allem besitzt das Programm alle Möglichkeiten, die sich ein Schachfreund wünscht. Eine integrierte Anleitung ergänzt das ebenfalls umfangreiche Handbuch. Der einzige Nachteil des Programmes ist, daß alles in Englisch gehalten wurde und bisher keine deutsche Übersetzung erhältlich ist. Durch die hervorragende Menue-Auswahl dürfte jedoch selbst der Schachfreund, welcher der englischen Sprache nicht mächtig ist, kaum Probleme haben. Der Besitzer eines PC wird sicher sehr viel Freude mit diesem Programm haben – schade, daß nicht alle Programme einen derartigen Standard aufweisen!

Frank Brall



Diskette: 120 DM, **Hersteller:** Microdeal LTD. 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL255JE, Telephone 0 04 47 26 / 6 80 20



Das fünfte Turnier:

GRANDMASTER (C-16)

MICRODEAL CHESS (IBM)

Der Kampf zwischen David und Goliath

Sicher werden Sie sich verwundert fragen, warum wir den 16-Bit-Rechner gegen einen kleinen 8-Bit-Homecomputer antreten lassen. Der Ausgang scheint doch offensichtlich zu sein. Dies scheint auch das Ergebnis zu bestätigen, denn der IBM gewann das Turnier in nicht mehr als 28 Zügen. Damit haben wir schon das fünfte Mal einen neuen Champion. Für die Redaktion war dieser Ausgang jedoch sehr verwunderlich. Denn wer sich schon einige Programme auf dem MS-DOS-Rechner angeschaut hat, wird wissen, daß diese nicht immer an die Leistungen eines Homecomputers herankommen. Dies liegt insbesondere daran, daß aus Kompatibilitätsgründen sehr viele Routinen über die MS-DOS-Vektoren angesprungen werden. Dies verlangsamt insbesondere Programme, welche die Bildschirmausgabe benutzen, ungemein. Da Grandmaster direkt an den C-16 angepaßt wurde und dadurch kaum Vektoren benutzt, räumten wir diesem Programm größere Chancen ein. Wir müssen zugeben, daß wir uns hier grundlegend getäuscht haben.

Zu Beginn des Spieles wählten wir bei beiden Rechnern den Level Nummer 2. Laut Bedienungsanleitung sollte der C-16 somit eine mittlere Bedenkzeit von 15 Sekunden und der IBM eine von 5-10 Sekunden besitzen. Da sich beide Zeiten nicht genau auf einen Nenner bringen ließen, gaben wir dem kleinen C-16 einen Vorsprung. Im Spiel zeigte sich jedoch, daß der IBM meist die Bedenkzeit seines kleinen Gegners übertraf, was nach der Anleitung des IBM-Programmes eigentlich nicht hätte eintreten dürfen.

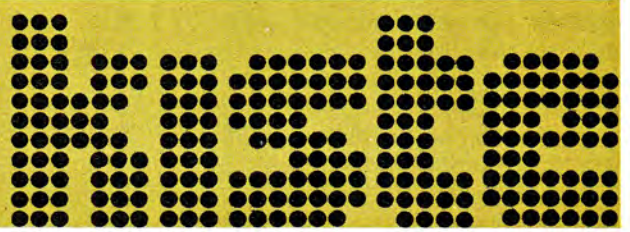
Nicht zuletzt dadurch kam es, daß der IBM schon während der ersten Spielzüge versuchte, eine strategisch möglichst gute Angriffsposition herauszuspielen. Bereits im 6. Zug brachte der IBM seinen König durch die Rochade in Sicherheit. Danach kam es zum Gefecht, beide Computer mußten Federn lassen. Etwa ab dem 18. Zug merkte man, daß die Bedenkzeit des IBM beträchtlich anstieg; sie überbot die Zeit seines Gegners fast immer um einige Sekunden. Offensichtlich konzentrierte sich der Rechner nun auf das Schachmatt. Ohne ernstzunehmende Schwierigkeiten gelang es dem IBM dann auch, im 28. Zug ein schnelles Ende zu machen. Der C-16 hatte während des Spiels kaum eine Chance. Wir dürfen nun gespannt sein, ob sich überhaupt noch ein erstzunehmender Gegner für dieses Programm findet.

Im nächsten Heft spielt COLOSSUS 4.0, das angeblich spielstärkste Schachprogramm für Homecomputer, gegen den IBM. Wir dürfen gespannt sein, wie der große Kampf der Giganten ausgehen wird. *Frank Brall*

Und hier wieder die komplette Zugfolge zum Nachspielen der Partie:

IBM CHESS	C-16 GRANDMASTER
B E2-E4	B E7-E5
L F1-E4	S B8-C6
S B1-C3	L F8-C5
S G1-F3	S G8-F6
B D2-D3	K 0-0
K 0-0	B D7-D6
L C1-E3	L C5XE3
B F2XE3	L C8-G4
B D3-D4	D D8-E7
B D4-D5	S C6-B4
B A2-A3	L G4XF3
T F1XF3	S B4-A3
L C4XC6	B B7XA6
D D1-D3	T A8-B8
B B2-B4	T B8-B6
T A1-F1	T F8-E8
T F3-F5	B C7-C5
D D3-D4	T E8-B8
T F1-B1	D E7-B7
S C3-A4	T B6-B5
B C2-C3	B A6-A5
T B1-C1	B A5XB4
B C3XB4	B C5XB4
B A3XB4	T B5XB4
D C4-C2	T B4XE4
T F5XF6	D B7-B4
D C2-C8+	T B8XC8
T C1-C8 SCHACH MATT	

Anzeige



Friedrichsstr. 18 - Kassel - Tel. 0561/13513

software—

Angebote solange Vorrat reicht

Hardware:

Quickshot I	**9.90**
C16 Joystick Adapter	**8.90**

Spectrum:

Dk'tronic Tastatur	**99.90**
Spectrum 48k	**229.90**
Rambo*	**9.90**
Jet set Willy	**9.90**

Dies sind nur 2 von 99 Programmen für den Spectrum a 9.90 DM

Schneider:

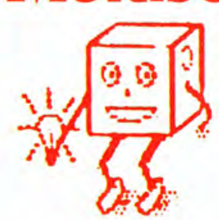
3" Disketten	10 St.	**99.90**
AMX MOUSE		**219.90**
Tau Ceti	Disc	**39.90**
PINNG PONG	Disc	**39.90**
Collo. Chess	Kass	**29.90**
Raid	Kass	**24.90**

C64:

Op. Whirlwind	Kass	**29.90**
L. Comp. People	Disc	**39.90**
Ghost'n Gob.	Disc	**29.90**
Worl Cup Carn.	Disc	**29.90**

Weiterhin ca. 300 Titel für Schneider, 300 Titel für Spectrum, 30 Titel für QL, 80 Titel für MSX, 300 Titel für Commodore und ca. 80 Titel für ATARI und 60 Programme für den C16. Preisliste g. Einsendung von 1 DM in Briefm.

Multisoft



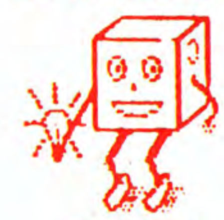
Rolf Strecker
Elektronik & Computer Vertrieb
Berrenrather Str. 354
5000 Köln 41 Abt. P
Tel.: (02 21) 41 77 89

SPECTRUM FESTIVAL
99 PROGRAMME à 9.90 DM
(solange Vorrat reicht)

UNCLE GROUCHO
ATIC ATAC
MANIC MINER
JET SET WILLY
MISTER WIMPY
PINBALL WIZZAR
PSSST
1995, DAY AFTER
COOKIE
JUMPING JACK
GULPMAN
ROAD FROG
MOLAR MAUL
JAWZ
TRADER TRILOGY
ACTION BIKER
AQUAPLANE
D. MONOPOLY
BMX-RACERS
3D TANX
MINED OUT
ADV. NIGHTMARE
FLIPPER
AH DIDDUMS
OSTRON
COSMIC RAIDERS
CENTIPEDE
METEOR STORM
ESCAPE
SPACE MISSILE
CAVES OF DOOM
SPACE ZOMBIES
JET PAC
ALCHEMIST
G FORCE
GOBBLEMAN
DEVILS CROWN
POD
JETMAN
TRANZ AM
THE SNOWMAN
SKULL
ARCADIA
CHEQUERED FLAG
HUNCHBACK
MAD MARTHA II
REPULSAR
ZIP ZAP
FIREBIRD
FRENZY
ENIAC
PLANET FIGHTER
DUELL
DOOMSDAY CASTL
ARMAGEDDON
ARCADIAN
METEORIDS
ROCKET RAIDER
DEAR BOVER
SPACE INTERUDER
ASTRO BLASTER
TRAXX
ALIEN COURSE
EMPIRE STRIKES
AIR TRAFFIC CO
FORMULA ONE
HENRYS HOARD
INC. S. FIREMAN
STREET RACER
JASONS GAME
BACKGAMMON
REVERSI
LIGHT CYCLE
JOURNEYS END
LOCOMOTION
MORRIS MEETS T
NONTERAQUEROS
ONE MAN AND HI
PHOENIX
POGO
QUEST O. T. HOLY
SOUL O. A. ROBOT
SPACE HUNTER
SPECVENTURE
GALAXIONS
FI.AK
GRIDRUNNER
VOYAGE T. T. UNK
GOLD RUSH
ROAD RACER
VOLCANIC PI.ANE
KRAKATOA
TRASHMAN
SPLAT
PANIC
THE CORRIDORS
PINGO
PLANETOIDS
RAMBO*
HAPPY JACK

* Abgabe nur an Volljährige

Multisoft



Rolf Strecker
Elektronik & Computer Vertrieb
Berrenrather Str. 354
5000 Köln 41 Abt. P
Tel.: (02 21) 41 77 89

ASM und MASTERTRONIC

machen das Unmögliche möglich: Der Preis für den ROBTEK GAME KILLER wurde drastisch gesenkt; und zwar von DM 69,– auf DM –,60. Genau dies müssen Sie nämlich für eine Postkarte investieren, wenn Sie zu den zwanzig Gewinnern eines GAME KILLER gehören wollen!



Wer an unserer Verlosung teilnehmen möchte, der sollte mit seiner Postkarte schleunigst zum nächsten Briefkasten spurten. Die Adresse: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Kennwort GAME KILLER, Postfach, 3440 Eschwege. Einsendeschluß ist der 20. September 1986.

☆ Fly fly away

Programm: Flight Deck, **System:** C-64/128, **Preis:** Diskette ca. 59,– DM, **Hersteller:** Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland

Die holländische Firma **AACKOSOFT**, die Spezialisten bei Flugsimulatoren- und bei Strategiespielen, hat nun auch für den Commodore ein Kampfspiel herausgebracht. In **FLIGHT DECK** übernehmen Sie die Rolle eines Commanders, dessen Aufgabe es ist, die Welt von einer bestimmten Gruppe Terroristen zu befreien. Bringen Sie den nuclearen Flugzeugträger HMS INDISPENSABLE zu dem Krisengebiet, in der sich die Terroristeninsel befindet.



Dort müssen Sie Ihre Düsenjäger, Aufklärer und Bomber einsetzen, um das Gebiet zu erkunden und das Hauptquartier der Terroristen zu zerstören.

Der „Kampf" findet auf drei verschiedenen graphischen Darstellungen statt:

1. Im Flugzeugträger-Modus müssen Sie mit einem Schlepper die Jets aus dem Hangar ziehen und an die Startposition bringen. Dabei müssen Sie jedoch aufpassen, daß der Flugzeugträger auch die richtige Stellung zum Wind hin hat.
2. Im Landkarten-Modus erscheint ein Plan mit der Insel, den feindlichen Flugzeugen und natürlich Ihr Schiff. Hier kann dann der gewünschte Kurs der Flugzeuge und des Schiffes bestimmt werden.
3. Im Insel-Modus können Sie die Position der Terroristenbasis auf der Insel bestimmen. Die Form und die Vegetation der Insel sind hierbei von Spiel zu Spiel unterschiedlich.

Haben Sie erstmal ein Flugzeug erfolgreich in „die Luft geschickt", dann muß der Kurs festgelegt werden. Während des Fluges eines Jets, können noch andere Aufklärer hinterhergeschickt werden. Hat man die Insel heil erreicht und die Insel systematisch (!) abfotografiert, muß der Jet wieder auf dem Flugzeugträger landen. Mit den Bombern wird dann schließlich das Hauptquartier „beseitigt". Versagt der Spieler aber, sieht man New York in Asche liegen, denn die Terroristen haben dann eine Atombombe detonieren lassen; (makaber, makaber ...).

Während des Spiels können Sie auch mehrere Mitteilungen hören, die Ihnen ermöglichen sollen, auf den drei Spielebenen die Kontrolle zu behalten. Die Verständlichkeit dieser Sätze ist relativ gut. Fazit: FLIGHT DECK ist ein Strategiespiel der Spitzenklasse. Daß solche Strategiespiele nicht langweilig sein müssen, beweist FLIGHT DECK mit kombinierten Aktion-Einlagen und einer sehr realistischen Spielidee. Positiv auch die übersichtliche deutsche Anleitung! *cat*

Grafik	8
Handhabung	8
Technik/Strategie	10
Spielwert	10

Denk(-)mal!

Strategie-, Denk- & Simulationsspiele

★ Entführt!

Programm: Hijacked, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 39,-- DM, **Hersteller:** Electric Dreams Software, 31 Carlton Cresent, Southhampton SQ1 2EW, **Vertrieb:** Activision Deutschland, Hamburg

Böse Buben, sprich: Terroristen, haben ein Fahrzeug entführt, Sie müssen nun als Chef der „Terroristenabwehr-Abteilung" versuchen, die Entführer dazu zu bewegen, das Fahrzeug mit den Geiseln freizulassen. Dabei stehen Ihnen drei Möglichkeiten zur Wahl: Einmal den Terroristen eine hohe Geldsumme übergeben, die politischen Forderungen erfüllen oder drittens mit Militäreinsatz das Fahrzeug überfallen und versuchen, die Geiseln zu befreien.

Gesteuert wird entweder mit Joystick oder Tastatur. Andere Aktionsarten, wie z.B. mit jemanden sprechen, werden über Ikonen angewählt. Es erscheint dann jeweils ein bestimmtes Pull-down-Menü. Man bewegt sich in einem komplexen Bürogebäude und trifft dort allerhand Charaktere, vom Präsidenten über Sekretäre bis hin zum Pförtner.

ELECTRIC DREAMS preist **HIJACKED** als eine Kombination von Arcade, Strategie und Simulation an. Allerdings fand ich die Arcade-Elemente nicht gerade überragend; aber insgesamt macht diese Mischung aus Strategie und Simulation einen guten Eindruck, was durch die gute Grafik noch bestätigt wird. *cat*

Grafik	9
Handhabung	8
Technik/Strategie	9
Spielwert	9

★ Mission auf Zoff V

Programm: Shadowfire, **System:** Spectrum, Schneider, Commodore 64/128, **Preis:** ca. 39,– DM, **Hersteller:** Beyond, Wellington House, 6–9 Upper St Martin's Lane London WC2, **Vertrieb:** Rushware

Es ist schon über ein Jahr her, als **SHADOWFIRE** von **BEYOND** für den Sinclair Spectrum und Commodore 64 veröffentlicht wurde. Nun gibt es auch für die Schneider-User dieses futuristische Strategiespiel. Ihre Aufgabe ist, eine Rettungsaktion zu koordinieren. Dabei stehen Ihnen fünf Kämpfer, sowohl menschliche als auch Roboter, zur Verfügung. Mit verschiedenen Waffen und der richtigen Strategie können Sie sich dann den feindlichen Truppen des Kampfraumschiffes Zoff V stellen. Nichts besonderes werden Sie sagen. Aber das besondere an SHADOWFIRE ist die Steuerung der Figuren. Sämtliche Bewegungen und Aktionsarten werden über Ikonen angesteuert. Am Anfang mag das recht schwierig sein, die vielen Ikonen zu verstehen, aber nach einer gewissen Spielzeit gewöhnt man sich daran. Für die Spectrum- und Commodore-User gibt es mit der Weile schon einen Nachfolger: ENIGMA FORCE, das noch komplexer und schwieriger ist. Vielleicht kommt ja in einem Jahr auch eine Schneider-Fassung? *max*

Grafik	8	Technik/Strategie	9
Handhabung	9	Spielwert	7

★ „V.I.P. — express"

Programm: Split Personalities, **System:** Spectrum, C-64 (Schneider in Vorbereitung), **Preis:** ca. 29 Mark (Speccy); ca. 32 Mark (C-64 & Schn.), **Hersteller:** Domark, 204 Worple Road (beautiful Wimbledon!), London SW20 8PN, England, Tel. (0 04 41) 9 47 56 22, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

DOMINIC & MARK sind die beiden christlichen Vornamen der Macher eines Software-Hauses in Wimbledon. Aus den beiden Namen ergab sich auch der Firmen-Name: **DOMARK**. Ihr neuestes Produkt – nach den berühmten **TRIVIAL PURSUITS** – ist das verflixt schwierige Mosaic-Puzzle-Spiel **SPLIT PERSONALITIES** (etwa: „Gespaltene Persönlichkeiten"). Ich habe mir für unsere ASM-Leserschaft die Commodore 64-Version angeschaut. Was dabei herauskam, lesen Sie in den nächsten drei Minuten!

„Uns hat diese Produktion einen Heiden-Spaß bereitet", gestand Mark Strachan, einer der Macher. Ich hatte Gelegenheit, mit der „zweiten Hälfte" der Firma zu sprechen, ihm einige Geheimnisse zu entlocken.

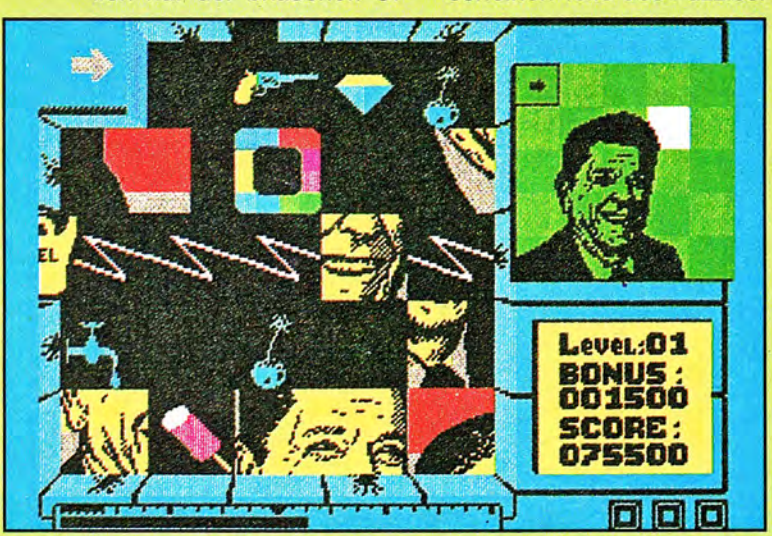
„Wie sind Sie auf die Idee gekommen, eine Art Puzzle-Spiel in Software-Form zu entwickeln?"

Mark: „Wir arbeiten mit dem holländischen Software-Team ERNIWARE eng zusammen. Diese hatten das Konzept entwickelt und das Spiel geschrieben."

„Nun sind einige Charaktere, die in SPLIT PERSONALITIES auftauchen, ja eigentlich nur der britischen Öffentlichkeit bekannt. Mal abgesehen von Marylin Monroe, Reagan, Thatcher, kommen ja auch Leute wie Sir Clive Sinclair und Amstrad-Boss Alan Sugar vor. Wie wär's denn mal mit einer deutschen Version?"

Mark: „Das ist genau das, was wir vorhaben. Wir werden versuchen, diese Reihe der ‚gespaltenen Persönlichkeiten' fortzusetzen. Wir denken da an Helmut Kohl, Franz-Josef Strauß oder Boris Becker."

Und nun zurück zum Spiel: Es geht darum, ein Block-Puzzle im Kampf gegen die Uhr zu erstellen. Zunächst sehen Sie das Konterfei einer Persönlichkeit. Das leere Spielfeld befindet sich in der Mitte; rechts oben werden die Sekunden unbarmherzig abgezählt. Bewegen Sie nun Ihren Cursor (ein Quadrat) zum linken oberen „Eingang", und drücken Sie den Feuerknopf, dann erscheinen Teile des Puzzles.



Jetzt „ergreifen" Sie das gewünschte Teil (ansteuern und Feuerknopf betätigen!) und befördern es in eine der vier Richtungen. Wichtig: das „Teil" wird immer zum äußerst liegenden Punkt befördert. Das heißt, wenn Sie das richtige Bruchstückchen an den richtigen Ort bringen möchten, müssen Sie möglichst andere zunächst so in Position bringen, daß Sie den exakten Lageplatz für das entsprechende erreichen können. Gar nicht so einfach! Zudem kommt erschwerend hinzu, daß a) nicht nur „Originalteile" des Puzzles auftauchen; bisweilen haben Sie Bomben (bei Reagan) oder „Klein-Dennis" (Ehemann von Thatcher) auf dem Bildschirm, die es zu entfernen gilt; b) Hochspannungsfelder Ihre Koordination verhindern (wird ein Puzzle dorthin gesteuert, wird es vom „Stromschlag" wieder zurückbefördert) und c) sich Türen an bestimmten Punkten öffnen und schließen (so kann es vorkommen, daß Sie bei Nichtbeachtung ein wichtiges Teil aus dem Bild hinausschleudern).

Sehr gut gelöst ist der Übersichtsplan beim Konterfei des V.I.P. Dieser zeigt Ihnen durch Blinken an, wo das ergriffene Teil entsprechend plaziert werden muß.

Nachdem ich die Spectrum-Version getestet hatte, besah ich mir sofort die **COMMODORE 64**-Version: diese hat in puncto Grafik und Schnelligkeit ein leichtes Plus.

Zum Schluß noch zwei Anmerkungen: 1. Ich wußte zunächst nicht, ob es sich beim vorliegenden Programm um ein Action- oder Strategie-Spiel handeln „könnte". Da die Taktik und die Geschicklichkeit triumphierte, entschloß ich mich für letzteres. 2. SPLIT PERSONALITIES ist einfach ein zu gutes Spiel, so daß kein Commodore- oder Spectrum-Freund es missen sollte. Dies gilt schon sehr bald auch für die Schneider-Besitzer. Einfach toll!

Manfred Kleimann

Grafik	10
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	10

✦ Countdown läuft: Wie lange noch?

Programm: Space Shuttle, **System:** Atari 800XL/130XE (neu), Spectrum, Dragon 32, BBC, Commodore 64/128, **Preis:** 27,– DM (Kassette), 59,– DM (Diskette), **Hersteller:** Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St Austell, Cornwall PL25 5JE, **Vertrieb:** Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach



1983 brachte das englische Softwarehaus **MICRODEAL** einen **SPACE SHUTTLE**-Simulator für den Spectrum auf den Markt. Doch da dieser vollständig in Basic geschrieben war und darüber hinaus miserable Grafik aufwies, wurde das Programm ein Flop. Das gleiche könnte man auch von der neu erschienenen Atari-Version behaupten. Das so ein Programm überhaupt noch einmal veröffentlicht wird, ist für mich ein Rätsel.

Von der Spielidee ist SPACE SHUTTLE recht akzeptabel: Ein defekter Satellit, der sich in der Erdumlaufbahn befindet, muß mit Hilfe eines Kranarmes des Shuttles eingefangen und auf die Erde zurückgebracht werden. Dabei ist das Spiel in drei Ebenen unterteilt: das Abheben, Einfangen des Satelliten und die Landung. Microdeal schreibt in der Anleitung unter der Spalte „Features" etwas von „High Resolution Graphics & Sound". Das muß vielleicht eine Verwechslung mit einem anderen Programm sein, denn die Grafik ist doch wirklich sehr dürftig. Befindet man sich im Weltraum, kann man außer den Armaturen (die übrigens sehr unübersichtlich angeordnet sind) nichts sehen. Und der Sound? Gute Frage, denn dieser besteht lediglich aus ein paar Rausch- und Beepgeräuschen.

Was diesem Simulator (?) noch den Rest gibt, ist die schlechte Handhabung. Obwohl man eine Joysticksteuerung auswählen kann, reagiert das Programm überhaupt nicht darauf. Also mit den Tasten steuern; nur: mit welchen? Fazit: Ein Simulator, auf den man gut und gern verzichten kann, auch, wenn man an dem überzogenen Preis denkt! *max*

Grafik	2
Handhabung	3
Technik/Strategie	4
Spielwert	4

★ Das große C-16-Projekt

Programm: Project Nova, **System:** C-16, **Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FSm England, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

Ich bin fast hundertprozentig überzeugt, daß dieser Space-Simulator jedem C-16-Freund gefallen wird: **PROJECT NOVA** von **GREMLIN GRAPHICS** ist ein Weltraum-Kampf-Spiel im „klassischen Sinne"! Das bedeutet: 3D-Cockpit-Darstellung, realistisch heranfliegende Aliens, Fadenkreuz für das „Kimme und Korn" Ihrer Torpedos, Schutzschild-Mechanismus mit Anzeige des Grades der Beschädigung Ihres Raumgleiters.

Der tolle 3D-Effekt bewirkt, daß man sich wirklich wie ein Space-Pilot fühlen wird. Zum Spiel: Sie durchkreuzen die Galaxien, um feindliche Schiffe aufzuspüren und zu beschießen. Egal, ob Sie sich in der „Roten-, Grünen- oder Orangenen-Phase" befinden, die Aliens kommen meist schnell und unerwartet auf Sie zugeschossen. Mittels einer Übersichtskarte können Sie sich in Sektoren begeben, wo sich ein, zwei oder mehrere Feinde aufhalten. Sie müssen schnell reagieren, um die Spielaufgabe erfolgreich zu bewältigen. Sie beginnen selbstverständlich als „Novice" („Neuling"), um sich an die (perfekte) Simulation zu gewöhnen. Je stärker Sie ein Gespür für Ihr Raumschiff und den Umgang mit den Waffensystemen entwickeln, um so höher werden Sie letztendlich eingestuft.

Bemerkenswert ist bei PROJECT NOVA vor allem, daß eine gewisse „C-16-Misere" d. h., oft nur einfache Gerüst-Spiele) behoben wurden. Das Spiel ist schnell, trickreich, interessant und intelligent aufgebaut! Zudem kommt noch ein weiteres Plus: das ausführliche Handbuch ist in Deutsch!!!

Ich meine, und ich lasse mich gern eines besseren belehren, daß dieses Programm in keiner C-16-Sammlung fehlen sollte!

Manfred Kleimann

Grafik	9
Technik/Strategie	10
Handhabung	10
Spielwert	10

★ Five of a Kind

Programm: Cards, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75,– DM, **Hersteller:** Microdeal, **Vertrieb:** Funtastic, MailOrder, Tannhäuserplatz 22, 8000 München 81, Tel: 0 89 / 93 98 94

Man muß nicht in den Karten lesen, um zu der Überzeugung zu gelangen, daß **MICRODEAL** mit seinem neuen Programm **CARDS** zu einem ganz großen Schlag ausholt. Das Programm-Paket bietet allen Profis und Nachwuchs-„Zockern" ausreichend Gelegenheit, abwechslungsreiche und unterhaltsame Stunden zu verbringen. Die einzelnen Spiele sind **Solitaire, Poker, Black Jack, Cribbage** und **Klondike** (Patience).

Die Regeln der Spiele näher zu erläutern, dürfte wohl überflüssig sein; wer sie jedoch nicht kennt, kann die Einzelheiten des jeweiligen Spiels der dem Programm beigelegten Broschüre entnehmen.

Bewegt werden die Karten mit der Atari-Maus; da also das lästige Eintippen von Buchstaben/Zahlen-Kombinationen entfällt, bleibt der Spielverlauf flüssig und interessant. Die grafische Darstellung der Karten und Spielfelder ist als überaus gelungen zu bezeichnen, mit viel Liebe zum Detail wurden einzelne Programmteile erstellt. Ein leichter Wermutstropfen ist der relativ hohe Preis; wer jedoch eine Vorliebe für taktische Kartenspiele hat, für den lohnt es sich bestimmt, etwas tiefer in die Tasche zu greifen. *jb*

Grafik	9	Technik/Strategie	8
Handhabung	10	Spielwert	9

✦ Stellen Sie sich vor ...

Programm: Just Imagine, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 9,– DM, **Hersteller:** Central Solutions Ltd., London, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Nürnberg

... Sie wären der Boss einer Softwarefirma. Sie werden dann ziemlich schnell feststellen, wie schwer es ist, so eine Firma erfolgreich zu leiten und zu managen!

Als erstes müssen Sie Ihrer „Firma" einen Namen geben, dann bekommen Sie eine Aufstellung der Ihnen angebotenen Programme, wie Games, Adventures oder Utility-Programme und deren Chance auf einen guten Verkauf. Nun muß die Art und das Design der Verpackung bestimmt werden: aber hier heißt es aufpassen! Eine tolle Hülle und ein gutes Design ist teuer, aber verkauft sich besser. Und jetzt kommt das Wichtigste: den Preis für das Spiel ermitteln! Wenn falsch kalkuliert wird, führt das schnell in den Ruin (überhaupt: die 2.500 Pfund Startkapital sind sehr schnell verbraucht!). Damit das Programm auch gut vermarktet wird, muß auch noch ein Manager bezahlt werden. Dieser kann z. B. ein Fernseh-Interview organisieren oder die Hitparadenliste manipulieren (...). Es erscheint die Hitparadenliste, mit den besten fünf Programmen und die Plazierung Ihres (Top-)Programmes, das selten unter die ersten Zehn kommt.

Anschließend folgt die Bilanz Ihrer Firma, Ihrer Kosten und Gewinne (kläglich, kläglich). Haben Sie genug Gewinn erwirtschaftet, dann beginnt ein neuer Monat, in dem unter anderem auch neue Programme vermarktet werden können.

Insgesamt ist **JUST IMAGINE** von **CENTRAL SOLUTIONS** ein hervorragendes Strategiespiel mit hohem Spielwert. Leider fehlt bei diesem Programm Grafik, es besteht lediglich aus Text, was aber die Spielmotivation nur wenig trübt. *cat*

Grafik (keine vorhanden)/Text	
Handhabung	9
Technik/Strategie	9
Spielwert	9

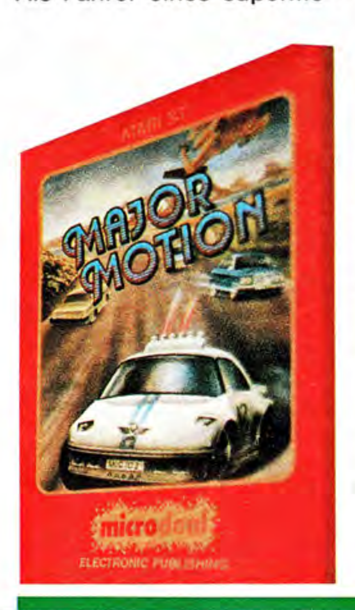
★ Der Straßenkehrer

Programm: Major Motion, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 75,– DM, **Hersteller:** Microdeal, **Vertrieb:** Funtastic MailOrder, Tannhäuserplatz 22, 8000 München 81, Tel.: (0 89) 93 98 94

Mit **MAJOR MOTION** ist dem englischen Software-Haus **MICRODEAL** ein Spiel voller Rasanz und Dramatik gelungen, das Strategie und Action sehr geschickt miteinander verknüpft. Vor allem aber die bekannt guten Grafik-Eigenschaften des Atari-Computers kommen hier voll zum Tragen.

Major Motion ist der Deckname einer Mission, die den Spieler in ein atemberaubendes Abenteuer stürzt. Als Fahrer eines supermodernen Sportwagens, der mit allem erdenklichen Komfort ausgestattet ist, müssen Sie versuchen, die Straßen eines fiktiven Landes von einer Gangster-Bande zu befreien. Die ‚Draconians', so der Name der kriminellen Vereinigung, gehen auf dem Highways ihrer räuberischen Tätigkeit nach. Zu Beginn des Abenteuers besitzen Sie außer Ihrem Super-Flitzer lediglich ein Maschinengewehr. Mit der Zeit können Sie sich jedoch noch weitere Waffen verschaffen. Jeder, der sich bisher an die Aufgabe herangewagt hat, mußte seinen Mut mit dem Tode bezahlen. Sie gehen daher ihre gefährliche Mission beinahe ohne jede Vorinformation an. So gilt es also, nach und nach Einzelheiten über die Verwendungsmöglichkeiten der verschiedenen Waffensysteme, über die Eigenschaften der gegnerischen Fahrzeuge und natürlich über den Feind selbst herauszufinden.

Major Motion ist ein spannungsgeladenes Spiel, bei dem die Strategie jedoch keineswegs zu kurz kommt. Sehr zu empfehlen! *rs*



Grafik	9
Handhabung	7
Technik/Strategie	7
Spielwert	9

★ Dem geschenkten Gaul ...

Programm: Sword and Shield, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 25,– DM, **Hersteller:** Black Knight Computers, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme (Adresse letzte Seite)

Das auf Strategie- und knallharte Actionspiele spezialisierte Software-Haus **BLACK KNIGHT** ist wieder auf dem Kriegspfad. **SWORD AND SHIELD** heißt das neue Produkt; die Handlung könnte man vielleicht als eine Art „mittelalterliches Monopoly" bezeichnen, bei dem aber auch die Kampfesszenen nicht zur kurz kommen.

Der König hat Ihnen ein abgelegenes Stück Land zugewiesen – natürlich nicht ohne Hintergedanken, denn innerhalb von 200 Jahren müssen Sie für Ihren Besitz stolze 1.000 Taler berappen. Eine ansehnliche Summe, wenn man total blank ist. Also, woher nehmen und nicht stehlen? Logisch: Doch stehlen! Um Ihren Herrscher zufriedenzustellen, schicken Sie Ihre Ritter aus, die den braven Bauersleuten klarmachen müssen, daß auch Sie ihr Scherflein zum Wohlbefinden des Königs beizutragen haben. Wer das nicht auf Anhieb kapiert, dem wird mit dem Schwert auf die Sprünge geholfen. Eine weitere Einnahmequelle sind die zahlreichen Schlösser, die Sie nach Belieben plündern können, vorausgesetzt, es gelingt Ihren Rittern, die gegnerischen Soldaten auszuschalten. Nach Ablauf eines jeden (Spiel-)Jahres können Sie die Steuern erhöhen, neue Krieger hinzukaufen und all die anderen leidigen Angelegenheiten erledigen, mit denen man sich als Grundbesitzer und loyaler Untertan des Königs nun einem herumschlagen muß.

Die Kontrolle Ihrer Mannen erfolgt über den Cursor; je mehr Ihrer Ritter ausschwärmen, umso schwieriger wird natürlich auch die Steuerung und Koordination Ihrer Gefolgsleute.

Ich muß sagen, daß mich das Spiel sehr bald zu langweilen begann. Schon nach kurzer Zeit waren Wiederholungen einzelner Sequenzen festzustellen. Ich denke, daß auch eingeschworene Freunde von reinen „Schlachtefesten" schon spätestens nach „100 Jahren" das Interesse an der Geldeintreiberei verlieren werden. *bez.*

Grafik	8
Handhabung	6
Technik/Strategie	4
Spielwert	4

★ Kill' die Japse!

Programm: Iwo Jima, **System:** C-64, **Preis:** 35,– DM, **Hersteller:** PSS Software, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme

Im Jahre 1945 kämpften die amerikanischen Marineverbände einen blutigen Kampf gegen die japanischen Truppen. Ziel der Operation war es, die im Pazifik gelegene Insel Iwo Jima zu besetzen. Die Statistik dieser Auseinandersetzung liest sich wie ein Schreckensroman: Etwa 7.000 Amerikaner büßten Ihr Leben ein, über 17.000 wurden während der 36 Tage dauernden Kämpfe verletzt. Von den 22.000 japanischen Soldaten, welche die Insel verteidigten, überlebten gerade 216!

Diese schauerliche Begebenheit muß nun für ein Computerspiel herhalten, welches der schon durch Falklands 82 bekannt gewordene John Bethell für **PSS SOFTWARE** schrieb. **IWO JIMA** ist eine Simulation der damaligen Vorgänge, bei der der Spieler die amerikanischen Streitkräfte befehligt, während das Herz des Computers für die japanische Gegenseite schlägt. Sie als Spieler müssen nun der Reihe nach verschiedene Order erteilen, Truppenverbände an strategisch wichtigen Punkten stationieren und nach allen Vorbereitungen den Angriff einleiten. Auf dem Bildschirm wird eine Karte der Insel eingeblendet, auf der Berge, Täler, Buschwerk, Minenfelder und einiges mehr verzeichnet sind. Zahlreiche Windows geben zusätzliche Informationen über das (Spiel-)Geschehen und den Punktstand.

Ich muß zugeben, daß ich das Programm sicher nicht unvoreingenommen beurteilen kann. Schon nach dem Öffnen der Packung und nachdem ich mir die Informationen zum Hintergrund der Handlung zu Gemüte geführt hatte, stellte sich doch eine tiefe Abneigung bei mir ein. Trotzdem: Verkappte Kriegshelden werden vielleicht gerade mit diesem Programm sehr viel „Freude" haben. *bez.*

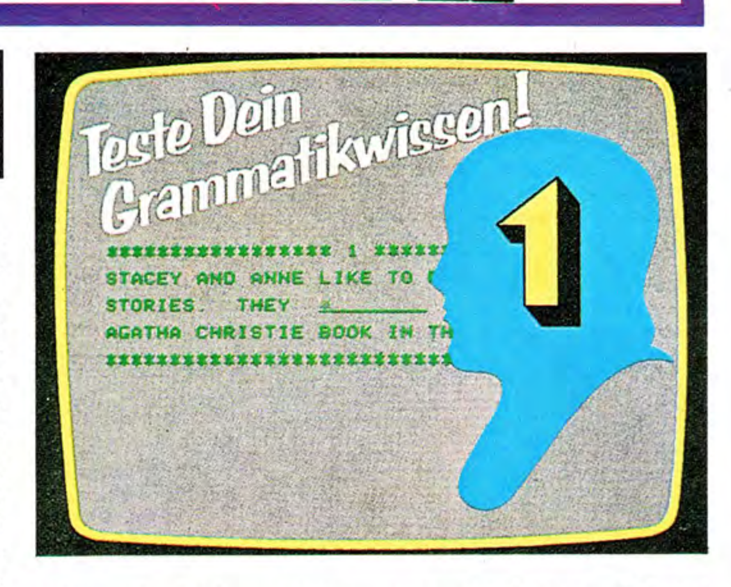
Grafik	6
Handhabung	8
Technik/Strategie	6
Spielwert	2

EDUCATION

Zweimal Englisch

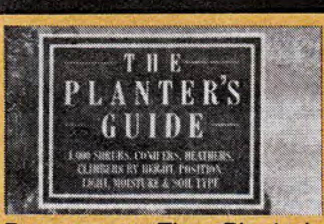
Programm: Teste Dein Grammatikwissen!, Teil I und II, **System:** Apple II (e,c,+), **Preis:** je 59,– DM (Disk.), **Hersteller:** Langenscheidt-Software, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel. 0 89/3 60 96–2 85

Zwei Neuvorstellungen aus dem Hause **LANGENSCHEIDT**: Die Programme **TESTE DEIN GRAMMATIKWISSEN! I + II** sollen dem bereits Fortgeschrittenen das Erlernen der englischen Sprache erleichtern und die Vertiefung der bestehenden Kenntnisse ermöglichen.
Teste Dein Grammatikwissen! I wurde konzipiert, um den Umgang mit dem Present Perfect zu schulen. Zu Beginn der „Unterrichtsstunde" gibt der Lernende seinen Namen ein. Während der Lektion wird er verschiedene Male vom Computer „angesprochen"; durch diese quasi-persönliche Beziehung zwischen Rechner und Schüler soll eine optimale Motivation des Lernenden erreicht werden. Die Aufgabe des Schülers besteht darin, vom Computer vorgegebene, aber unvollständige, englische Sätze zu ergänzen. Hierbei muß die grammatisch richtige Lösung gefunden, aber auch der kausale Zusammenhang berücksichtigt werden. Beispiel: „I'm hungry because I haven't ... all day." Der Infinitiv des gesuchten Wortes ist „eat", die Lösung der Aufgabe besteht also in der Einfügung des Partizips „eaten".
Von der Grundkonzeption her durchaus überzeugend dargeboten, enthält das Programm jedoch auch nicht zu übersehende Mängel. So macht sich beispielsweise die Zusammenarbeit zwischen dem Langenscheidt-Verlag und der American Language Society an einigen Stellen eher störend bemerkbar. Leider ist es nicht gelungen, sich entweder auf British English oder aber auf American English zu einigen. Ein Beispiel hierfür sei eine Aufgabe genannt, deren Lösung das Partizip von „get" gewesen wäre. Meine Antwort „got" (British English) ließ der Computer nicht gelten und bestand vielmehr auf dem aus dem Amerikanischen kommenden „gotten" als richtiger Lösung. In zahlreichen anderen Fällen waren die vom Computer gewünschten Antworten jedoch eindeutig dem britischen Englisch entnommen.



Teste Dein Grammatikwissen! II ist ähnlich aufgebaut wie der erste Teil des Programms. Hier hat man sich jedoch auf Relativsätze und auf die indirekte Rede konzentriert. Insgesamt gesehen sind beide Programmteile eine recht gute Hilfe, den Umgang mit der englischen Sprache zu üben. Die angesprochenen Mängel bedürfen jedoch einer Verbesserung, wenn dem Schüler die Möglichkeit geboten werden soll, die Unterschiede des British und des American English zu erkennen. *bez.*

Handhabung	**9**
Lernanreiz	**8**
Lerneffekt	**6**
Lehrmethodik	**5**



Programm: The Planter's Guide, **System:** Schneider, C-64, Spectrum, BBC, **Preis:** 55,– DM, **Hersteller:** Phoenix Publishing, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL
Da ich immer für Programme bin, die aus dem Rahmen des Üblichen herausfallen, bin ich der Ansicht, daß **THE PLANTER'S GUIDE**, erschienen bei **PHOENIX PUBLISHING**, eine Erwähnung verdient. Das Programm besteht aus dem Datenträger und einem Begleitbuch mit umfangreichen Informationen zu mehr als 1 000 Pflanzen.
Das mag zwar nicht allzu aufregend klingen, doch für Leute, die sich für einen Moment vom Computer losreißen können, um einen kurzen Ausflug in den eigenen Garten zu unternehmen, ist The Planter's Guide sicher ein recht nützliches Programm. Die Grundidee ist, dem Hobby-Gärtner bei der Auswahl einzelner Pflanzen unter Berücksichtigung der Boden- und Lichtverhältnisse zu helfen. Zwei Möglichkeiten können gewählt werden: Entweder geben Sie die spezifischen Wachstumsbedingungen des Bodens in Ihrem Garten in den Computer ein und lassen den Rechner über die passenden Pflanzen entscheiden, oder Sie ziehen das Begleitbuch zu Rate und wählen daraus eine Pflanze aus, die Ihnen gefällt. Der Computer wird Ihnen dann mitteilen, welche Bedingungen für das Wachstum dieser Pflanze Voraussetzung sind.
Im Gegensatz zu vielen anderen vergleichbaren Programmen, die oft zahlreiche Fehler bergen und mitunter schlecht präsentiert werden, ist The Planter's Guide sehr gut zusammengestellt. Das Programm wird auf nette Weise dargeboten; möglichen Fehlerquellen wurde weitgehend vorgebeugt. Ein weiteres Plus: **Die Schneider-, Commodore-, Spectrum- und BBC-Version** sind allesamt auf einer Kassette gespeichert; ausführliche Anweisungen zum Abspeichern Ihrer Fassung auf Diskette oder Microdrive sind dem Programm beigelegt.
Der Preis des Programms ist ein wenig hoch angesetzt, doch dem Hobby-Gärtner wird die angebotene Informationsfülle bestimmt sehr dienlich sein. *jb*

Grafik	**7**
Handhabung	**9**
Technik/Lerneffekt	**8**
Anwendung	**9**



Kleinanzeigen in 

VERKÄUFE

Verkaufe DRAGON 200 (64K), viertel Jahr alt, mit ca. 25 Orig.-Progr., darunter auch PASCAL, COMPILER und viele gute Spiele. Wert ca. 600 Mark für 350 VM zu verkaufen. D. Günther, Kirchweg 28, 3500 Kassel.

Pop-Software zu tollen Preisen für C-16, VC-20, C-64, Atari, Spectrum, Schneider. Liste anfordern gegen 80-Pfennig-Rückporto bei: ZS-Soft, Postfach 2361, 8240 Berchtesgaden. Tel.: (08652) 63061.

Zu verkaufen: C-16 mit 60 KRam + Umschaltung auf 12K. Dazu: 1 Monitor, Bücher, Spiele + Anwenderprogr., viele Tips u. Tricks, Listings, Turbotape, Romlisting, Zeitungen. Datasette ist mit Mithörgelegenheit bei Save u. Load alles zusammen für nur 400 DM. Ohne Monitor sogar nur 350 DM. Bitte melden bei Matthias. Tel. 02536 /770. Bitte erst abends ab 18 Uhr.

We have the Software you look for Disc: 10 DM, Cass.: 5 DM. Write to Thomas-Soft, Tsamadoy 4, Athen, Greece. We will send you a list of our Programs. Allow 10 Days for Deliver. Greek por noon: (C-64/128, Disk. 10 DM, Cass. 5 DM.

Flight Simulator II + 2 books 45 DM. Jet simulator 45 DM + 1 book. The news room + 1 book 50 DM. 2 clipartdisk 25 DM. The printshop + 3 disk. 40 DM. + 1 book. Thomas-Soft, Tsamadoy 4, Athen, Greece, Tel. 3625293.

5¼-Zoll-Disketten, Superqualität für jeden Computer, beidseitig bespielbar, mit Garantie. 10 Stk. = DM 30,–; 50 Stk. = DM 130,–. Noten in Brief an: Stefan Rotach, Eichstr. 68, CH-8713 Verikon, Tel.: 0 19 26 70 86. Lieferung garantiert in 14 Tg.

Verkaufe 5 Spitzen-Spiele für C 16/116: Gremlins, World C. Football, Manic Death Chase, Out on a Limb und Slippery Sid. Preis pro Spiel ist 15,– DM. Schreibt an: Gernot Christ, Frankfurter Str. 54 in 6313 Homberg/Ohm

ATARI 800 XL + Dataset + viele Bücher + Spiele: Bruce Lee u. aus C.-Zeitschriften für NUR 350 DM! Ganz cool!! Angebote an: Kai Ertz, Hauptstraße 14, 5551 Graach, Tel.: 0 65 31 / 35 79

SPECTRUM - SUPER - POKES für ewiges Leben, Energie, keine Monster. Von Cass. laden, dann Orig.-Band starten. Für Alien 8, Commando, Elite, Fairlight, Jet Set Willy 2 und viele mehr 30 DM. Kompl.-Lösung für Mindshadow, Never Ending Story, Hobbit, Terrormolins, Gremlins, Shadowfire, Subsunk je 10 DM. Programmierb. Joystick-Interface mit Competition-Joystick 60 DM. Tel.: 06 81 / 3 46 04.

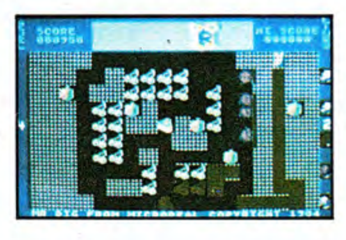
C64/128 Top Quality Software (All new games + utilities) at low price, please write to: CPM, Apartado 4065 P-9001 Funchal (Portugal) (Original-Software)

⇨ CPC 64 ★ SUPER SOFTWARE ★ CPC 64 ⇦
Verkaufe u. tausche folgende Progr., Anw. u. Spiele: CPC-MAG. 12–4, Databox 12, Softw. Star, Harrier Attack, Minder, Onemancdroid, Fruity Frank, Tav Ceti, Frank'N'Stein, Schatz d. Pharaonen, Fantasia Diamond, Proteus u. andere. C. Arnu, P.O.Box 18, 6464 Altenhasslau

SPECTRUM 48/128 K-Byte S.A.V. is here!!
Kassette 20,– DM
Cartridge 28,– DM
Stefan Smiergiel
Südring 11 a
D-3440 Eschwege

MR. DIG im Sonderangebot!

Mr. Dig ist die amüsante Version des bekannten Spieles Boulderdash. Begleiten Sie unseren tapferen Helden bei seinen gefährlichen Abenteuern in den Höhlen angriffslustiger Monster! Helfen Sie ihm dabei, sich einen Weg durch das finstere Labyrinth zu schaufeln, aber gehen Sie mit aller Vorsicht zu Werke!



Preis der Kassette: 35,–
Preis der Diskette: 49,–

Mr. Dig ist erhältlich auf folgenden Rechnern: C-64, Dragon, Atari und Tandy Colour!

Zu beziehen bei:

Karsten G. Ludwig, Dreieichstraße 27, 6057 Dietzenbach, Tel. (06074) 29237.

Versandkosten: 5 Mark bei Bestellungen unter DM 100,–

Verkaufe C-64 Games! Liste gegen 80 Pf Rückporto bei Leon Radeljak, Flößerweg 2, 8941 Buxheim. Lieferung nur auf Disc möglich. Pro Spiel 10,– DM. Bei drei Spielen 25,– DM!!!

Flight-Simulator II – Jet Simulator The News Room + Clip Art V. 2 (3-D), The Print Shop – Fast Hackem V. III – Titanic – Paper Boy – Empire for 50,– DM, Kapateka for 10 DM. We have all the software for C64–128 Disk and Tape. Prices from 10,– DM bis 50,– DM (Flight Simulator – News Room). Write on Thomas-Soft. TSA Madoy 4-Greece. Allow 10 days for del.

SUPER-SOFTWARE FÜR IHREN C-64 gegen Unkosten abzugeben. Über 1300 Spiel-, Daten- und Textverarbeitungsprogr. Liste mit Preisangabe kostenlos. A. Wittgen, Postlagernd, 073861 C. 5060 Bergisch Gladbach 1

Verkaufe Software für Atari 800 XL! Englisch-Deutsch-Übersetzungsprogr. Dieses Prgr. kann über 4000 gespeicherte Vokabeln abfragen und übersetzen. Kassette für 20 DM oder Info bei J. Steinl, Herderstr. 4, 8263 Burghausen, Tel.: 0 86 77 / 59 42
Atari 800 XL Atari 800 XL Atari

★★ Neu – der Spritekiller ★★
★★★★★ für C64 ★★★★★
Dieses völlig neuartige Tool holt Ihnen die Sprites aus jedem beliebigen Programm heraus. Diese können abgespeichert werden und in eigene Programme eingebaut werden. Arbeitet mit Multicolor und Standard-Sprites.
Modul für geschützte und ungeschützte Programme SKMV1 nur 69 DM, Diskette SKDV1 nur 39 DM, Kassette SKKV1 nur 30 DM
Elektronik-Versand, Wollweberstr. 9, 6430 Bad Hersfeld

SOFTWARE – SPOTTBILLIG. Für **ATARI** z.B. Diskette oder Cassette mit 5 Superlistings wie: Defending World, Agent 08/15, Fighting Mission X, Superminer, Donkey-Kong!! Preis: Disk: 14,80; Cass: 10,-. Katalog mit ca. 300 Spielen kostenlos anfordern bei: Thomas Knobling-HT-Software, 6382 Friedrichsdorf, Im Dammwald 18, Tel.: 0 61 72 / 7 91 39 – Auch telef. Katalogbestellung

---

★★ Neu – der Spritekiller ★★
★★★★★ für C64 ★★★★★
Dieses völlig neuartige Tool holt Ihnen die Sprites aus jedem beliebigen Programm heraus. Diese können abgespeichert werden und in eigene Programme eingebaut werden. Arbeitet mit Multicolor und Standard-Sprites.
Modul für geschützte und ungeschützte Programme SKMV1 nur 69 DM, Diskette SKDV1 nur 39 DM, Kassette SKKV1 nur 30 DM
Elektronik-Versand, Wollweberstr. 9, 6430 Bad Hersfeld

VC 20 ★ VC 20 ★
Spitzenspiele z.B. Actiongames, auf Tastatur oder Joystick. Liste gegen 60 Pf. Rückporto! Verkaufe Quick Gun Turbo 3 Joystick (Mit Mikroschalter) für 20,00 DM! Außerdem verkaufe ich C-64-Spiel Domino 6 + Domino 9 beides auf Kassette nur 14,00 DM! (incl. Kassette) **Nur Kassettenlieferung möglich!** Top Games ab 4 DM (+ 4 DM für Kassette). Brend Sprenker, Elsa-Brandström-Str. 4, 3452 Bodenwerder

---

DEUTSCHES ADVENTURE für Atari 800 XL (Cass.)! Über 130 K (!), Spannung in über 100 „Räumen" (!)
Eigenproduktion, DM 19,90; Bezug: S. Breuer, Preusweg 102, 5100 Aachen

---

ÖSTERREICH: Verkaufe Superspiele: Starstrike, Flightpain, Fighter, Pilot, usw., usw. Liste bei Alexander Fischer, Klosterneuburg, Beindelg. 30; Tel.: 0 22 63 / 8 18 81. (TAUSCHE!) Tel. nur abends.

VERKAUFE ORG. PRG. FÜR DEN C-64. Auf Disk: Desert Fox Neu 50,– DM und Paint Magic neu 60,– DM für nur je 40,– DM. An J. Peters, Mühltal 55, 5407 Boppard 1, Tel.: 0 67 42 / 59 59

DRINGEND!!!
Suche, tausche und biete Software für Atari 600XL, Commodore 64 u. Atari 800XL an. Tel. 0 26 22 / 159 22 nur Sams. – bzw. sonntags ab 20 Uhr. (NUR CASSETTE). Sascha Fuhrmann

---

Verkaufe C-116 + 1531 + Jogada. tcd. 100 Spiele + 64 K-Ram Erweiterung + Basic-Kurscassette + Lernbuch alles 3 Monate alt. = 350 DM / 07563/2012 / H. Dodek, Lilienstr. 19, 7964 Kisslegg.

DISKETTEN
5¼" 48 tpi, DM 1,99
3½" 135 tpi, DM 4,65
auch andere,
6 Monate Garantie
Allg. Austro-Ag., Ringstr. 10
D-8057 Eching,
Tel.: 08133/6116

Verkaufe für T07-70 THOMSON das Superspiel FBI für 30,–. Suche das Spiel LAS VEGAS sowie Kontakt zu anderen Thomson-Besitzern. B. Wachtveitl, Heckenrosenweg 15, 7000 Stuttgart 75

C-64! Original-Software auf Kassette und Diskette zu verkaufen. Liste gegen 80 Pf. Rückporto von Bernhard Helle, Schützenstr. 11, 41 Duisburg 14

ACHTUNG ★★ DER FLUCH ★★
Spannung mit Sprites + Graphik. Ein neues Abenteuerspiel der Gebr. Sonntag für C-64. Preis DM 19,80 Cass./Disc!!! Info Tel. 02 31 / 29 10 66

Achtung ZX Spectrum, Verkaufe Original-Cass. Spiele wie Yie Ar Kung Fu, Saboteur, Match Day, Samantha Fox Strip Poker, Gyroscope, Poole Position, McGuigans Boxing, Verschiedene Spiele-Sammlungen. Preisliste anfordern bei Hans Ammon, Beckstr. 19, 85 Nürnberg

---

ATARI 800 XL ZU VERKAUFEN + ATARI XC 11 DATENRECORDER + SOFTWARE (SPIELE) + HANDBUCH Alles in Originalverpackung VB 350,–. Jörg Wolle, Gartenstraße 12, 4710 Lüdingshausen, Tel. 0 25 91 / 14 32 ab 18 Uhr

---

Riesiges Software-Angebot!
ZS-Soft · ☎ (0 86 52)
6 30 61

SOFTWARE – RECHT

Die Bestimmungen des Urheber- und Wettbewerbsrechts für Computerprogramme
(Eine **Pflichtlektüre** für alle, die Software herstellen, kaufen oder verkaufen)
Dr. Roger Dorsch/Bernd Fischel

Das Buch behandelt bzw. beantwortet folgende Fragen:
1. Was bedeutet der COPYRIGHT-Vermerk?
2. Weshalb lassen sich manche Programme **nicht kopieren?**
3. Ist es erlaubt, ausländische Software ins Deutsche **zu übersetzen?**
4. Zu welchem Zweck darf man ein Programm **kopieren?**
5. Wer darf Software **verkaufen?**
6. Kann man sich ein Programm **patentieren** lassen?
7. Wer informiert über **Gerichtsurteile** und den **Stand der Rechtsprechung?**
8. Wie kann man sich vor **Raubkopien** schützen?
9. Worin besteht der **Urheberrechtsschutz für Software?**
10. Welche Behörden, Gerichte und Anwälte sind im **Streitfall** zuständig?
11. Welche **Ansprüche** lassen sich durchsetzen?
12. Welche **Musterprozesse** sind entschieden?
13. Welche Vereinbarungen soll ein **Lizenzvertrag** enthalten?
14. Welche **Rechte und Pflichten** ergeben sich für den Arbeitgeber und Arbeitnehmer?

ISBN: 3-924327-02-5 · ca. 120 Seiten Umfang (DIN A5), strapazierfähiger Einband.
29,– DM, inkl. 7% MWSt., (Nachnahme; Vorauskasse (Scheck) oder Überweisung auf Postscheckkonto Nr. 46 15 33-103 (Bln (West))

Fischel GmbH, Kaiser-Friedrich-Straße 54a, D-1000 Berlin 12

---

20 Kassetten für Commodore 16. 36 Spiele neu DM 300 für 150,–. Schreiben Sie bitte an Dolf Mielenhausen, Sonnenburg 21, 3000 Hannover 1 oder Ruf 05 11 / 81 66 80

FLIGHT SIMULATOR II, Jet Simulator, The Print Shop, The News Room. Jede Disk für 50,– DM. Geld an: Thomas Mouzakith, Tzamadoy 4, Athina-Greece

---

Ich möchte den VC 20 für 120 DM verkaufen. Telefonnummer 0 63 32 / 1 53 72

★★ C-16, C-64 Software ★★
Verkaufe Super-Spiele zu kleinen Preisen!! Infos gegen 80 Pf bei: D. Olbertz, Bergstraße 26, 4130 Moers 1

Für Atari 800 XL verkaufe oder tausche ich gute Programme. Sven Appel, Varangeriller Str. 2, 6454 Bruchköbel

---

★★★★★★★★★★★★★★
★ **Sucht Ihr noch Superprogramme für den VC 20??** 1000 Programme vorhanden sowie viele Module sowie Hardware und Zubehör jeder. Also, Leute, macht das Nächstbeste Schreibgerät ausfindig, stürzt euch drauf und schreibt an: Pyrasott Computerware Ltd. Inh.: A. Spindler, Moselstraße 10, 6522 Osthofen ■ VC 20-Ware ★
★★★★★★★★★★★★★★

Verkaufe ATARI 1029 Drucker sowie Startexter (mit Buch) für 450,– DM. Weiterhin: Karateka, Ghostbusters, Mythos 1 für je 35 DM (Disk). Alles zusammen erst 2 Monate alt. Suche weiterhin Kontakte zu ATARI-USER und CLUBS (vielleicht in meiner Nähe, muß aber nicht sein) und gute Programme, Tips und Tricks. Angebote an: Thomas Bernier, Bornhövedstr. 31, 2400 Lübeck

---

★★★★ Verkaufe ★★★★
ZX 81-Zubehör: 16 K Ram; Super Having-Keyboard; 3 Bücher; 23 Cassetten (u.a. Ghost Hunt, Space Invaders, Hopper) Neupreis: ca. 350,– DM Verkaufspreis: 200,– DM. Tel.: 09 11 / 8 15 11

Habe Chips!! Von Commodore Computern! MDS 6502 A 3683, MDS 622 2583, MDS 6522 4682, MDS 6561-1 01 4083, MDS 325555-01 8-40 3441, MDS 901486-01 3883, MDS 65245 4283!!! Anfragen an Herbert Köppel, Halbgasse 10/23, A-1070 Wien, Austria!! Alle Chips kosten 50 DM.

★★★★★★★★★★★★★★
★ Kaufe und tausche Spiele aller Art auf Kassette für C64 und C116. Ab 17.00 Uhr: Klaus Plonner jun., Tel.: 0 59 62 / 22 25, 4471 Dohren, Herzlakerstraße 10 ★
★★★★★★★★★★★★★★

C 64: Professionelles Testbild zum Scharfstellen des Fernsehbildes! Mit Test-Ton! 10 DM-Schein und Leerdiskette an Karl Tschentscher, Stadtplatz 33, 8482 Neustadt/W.N.

★★★ PUBLIC-DOMAIN- ★★★
★★★★ SOFTWARE 64 ★★★★
Spiele, Hilfsprogramme etc. Jede Disk 10 DM. Ab 10 Disks jede 8 DM. Info gegen 80 Pf.-Marke bei: U. Müller, Hertzstr. 45, 8600 Bamberg

---

Verkaufe ATARI 800 XL mit Datenrecorder und Spielen (SOFTWARE) = (House of Usher, Chimera, Soundtrack, Jumper, Fisch-Markt, Computer-Kran) und Jump Ghost + NETZADAPTER/ANTENNENKABEL UND BÜCHERN 350 DM. Tel. 0 62 51 / 5 38 75

Riesiges Software-Angebot!
ZS-Soft · ☎ (0 86 52)
6 30 61

VERKÄUFE

★ ATARI 800 XL ★ DISK ★
Beta Lyrae/Paint/Richard Petty's Rennzirkus/Monitor XL/ zus. DM 50,–; einzeln DM 20,–. Startexter: DM 50,–. Alles Originalprogramme; auch Tausch; Liste an/Best. an: St. Ellerstorfer, Ostring 30a, 8540 Schwabach
★ ATARI 800 XL ★ DISK ★

★HALLO SCHACHFREUNDE★
Verkaufe MGS Multispiel-Computer mit Morphy Master Schachmodul, 6 Spielstufen + 2 Turnierstufen, Memoschaltung, löst jedes Matt in 4 Zügen, Spielstärke > 1800 ELO-Punkte. Neupreis: 1100,–. Für 450,– abzugeben. C. König, 8 Mü 70, Werdenfelsstr. 3

ANKÄUFE

Suche Software (insbesondere Daten-Verwaltung und Anwenderprogramme aber auch Spiele) auf Cassette für Atari 800 XL. Bins insbesondere am Tausch von Spielen (habe sehr gute Spiele!!) interessiert.

Suche Drucker für C-64 z.B. Brother HR-5. Rolf Müller, Heinrichstr. 61, 4630 Bochum, Tel. 02 34 / 85 15 89

Suche gebrauchte Original-Software von privat für C 16 wie Anwenderprogramme, Abenteuerspiele oder Reaktionsspiele, z.B. von Mastertronic und Kingsoft. Tausche auch und bin an C 16 User-Treffen interessiert. Bitte meldet euch aus Heidelberg und Umgebung. Tel. 0 62 21 / 80 18 63

C 64 Gesucht!
Zahle bis zu 150 DM. Bestes Angebot wird angenommen. Melden bei Heiko Röhr, Händelstr. 20B, 5560 Wittlich.

Suche Software für C-16/116!!! (nur Cassetten). Tausche auch. Außerdem suche ich einen Drucker für dieses System, zahle 150-200 DM. Angebote bitte an Markus Deiber, Aulendorfer Str. 31, 7967 Bad Waldsee, Tel. 07524/8956.

Suche dringend die ROM-Listen von den Commodore C-16 + C-64 zwecks Vergleich zum Umschreiben von Programmen. Zahle bis 25 DM pro ROM-Liste. Möchte außerdem in einem Club mitarbeiten. Wer schreibt mir: Hans-Joachim Stehr, Böttgerstr. 64, 2000 Norderstedt.

★ ★ ★ ATARI 800 XL ★ ★ ★
Suche dringend Diskettenstation 1050!! Angebote an Udo Schnittert, Talstr. 72, 5650 Solingen 11.

Suche gut erhaltenen C-64. Zahle bis zu 200,– DM. Angebote an: Thomas Peelen, Am Römerlager 26, 4358 Haltern Tel.: 0 23 64 / 1 31 49

Suche Software für den ATARI 800 XL und Gebrauchsanweisung für die Diskettenstation 1050. Rolf Wolfram, Wilhelmstr. 50, 4100 Dusiburg 11

Suche für C-16 gebrauchten Drucker und Diskettenlaufwerk sowie eine gute Einnahme-Übersicht u. Berechenung (§ 4 Abs. 3 LStG). Angebote an: M. Höfer, Rongesweg 21, 4200 Oberhausen 1, Tel.: 02 08 / 85 26 53

Suche „V" für den C-64 + **Tausch**partner (Rückantwort garantiert) auch für den VC-20. Thomas Keßelring, Bismarckstr. 23, 8710 Kitzingen, Tel: 0 93 21 / 56 43
●●●●●●●●●●●●●●●●

Riesiges Software-Angebot!
ZS-Soft · ☏ (0 86 52)
6 30 61

Suche für CBS-Coleco Cassetten z.B. Hero Pitfall II, Oils Well, Tennis, Tel. 0 81 41 / 79 65. Fritz Hien, 8031 Eichenau.

■ **ZX** ■ **ZX** ■ **ZX** ■ **ZX** ■ **ZX** ■ **Z**
Ich suche das Spectrum-Adventure „Spiderman" (Nur Originale mit Anleitung). Angebote (Höchstpreis: 25 DM) an: Martin Buck, Paukengasse 2, 7900 Ulm/Donau. Ich nehme das billigste Angebot!!!
X ■ **ZX** ■ **ZX** ■ **ZX** ■ **ZX** ■ **ZX** ■

Nur die Besten !

Neue starke 64er-Games:

Spiel		Preis	
Acro Jet	K/D	35-/49-	e
Alter Ego	D	55-	e
Alternate Reality	D	49-	e
Asylum	K/D	33-/49-	e
Biggles	K/D	39-/49-	e
Bomb Jack	K/D	27-/41-	e
Bard's Tale	D	75-	d
Cyborg	K	23-	e
Empire	K/D	33-/42-	e
Flight Deck	K/D	40-/47-	d
Game Maker	K/D	55-/75-	e
Gato	D	99-	e
Golf Construct. Set	K/D	45-/55-	e
Green Barets	K/D	29-/45-	e
Hanse	K/D	39-/55-	d
Heavy on Magick	K/D	35-/49-	e
Herz von Afrika	D	65-	d
Hexenküche II	K/D	22-/33-	e
Hocus Focus	K	29-	e
Intern. Karate	K	32-	e
Knight Games	K/D	32-/47-	e
Knight Rider	K	29-	e
Law of West	K/D	33-/46-	e
Leader Board	K/D	33-/49-	e
Mercenary	K/D	33-/49-	e
Missi. Elevator	K/D	31-/41-	e
Murd.Mississippi	D	75-	d
Nexus	K/D	33-/44-	e
Op. Hongkong	D	34-	e
Paperboy	K/D	29-/45-	e
Ping Pong	K/D	29-/39-	e
PSI 5 Trad.	K/D	33-/49-	e
RMS Titanic	K/D	35-/55-	e
Shogun	K/D	33-/49-	e
Silent Service	K/D	33-/49-	e
Solo Flight 2	K/D	33-/45-	e
Southern Belle	K	21-	e
Spindizzy	K/D	35-/55-	d
Superbowl	K	27-	e
Tau Ceti	K/D	25-/44-	e
They sold a Mio. 2	K/D	33-/49-	e
The Eidolon	K/D	35-/55-	d
Uridium	K/D	25-/37-	e
Ultima 4	D	180-	e
"V"	K/D	27-/43-	e
Way of the Tiger	K/D	29-/43-	e
Warplay	K/D	25-/33-	e
Wildwest	K/D	29-/39-	e
Yie Ar Kung Fu	K/D	27-/33-	e
"Z"	K/D	25-/28-	e
Zoids	K/D	27-/49-	e

Extrabillige 64er-Spiele solange die Vorräte reichen:
Achtung: Mindestbestellung DM 30,–!!!

Spiel		Preis	
A view to a Kill	K/D.	29-/35-	e
Dig Dug	K.	9-	e
Dino Eggs	D	8-	e
F. B.'s Boxing	K	18-	e
Fast Load Cartr.	M.	45-	e
Fight. Warrior	K/D.	23-/35-	e
Goonies	K	29-	e
Kennedy Appr.	K.	39-	e
Micks Space Adv.	D.	19-	e
Mission Asteroid	D	8-	e
Monty on Run	K.	29-	e
One on One	K	11-	e
PacMan	K	9-	e
Pinball Con. Set	D.	44-	e
Pogo Joe	D	8-	e
Sentinel	D.	19-	e
Starion	K.	23-	e
Super Huey	K.	23-	e
Transformers	K.	23-	e
Trolls & Tribul.	D.	35-	e
Talladega	K.	18-	e
Who dares wins	D.	23-	e
Winnie the Poo	D.	19-	e

...und noch viele andere dazu. Kostenlose Liste anfordern !!!

(e = in englisch, d = in deutsch - Irrtümer und Änderungen vorbehalten)

Compet. Pro Micro-Stick	47-	neu: Speedking-Stick KONIX	35-
Quick Shot II	24-	Staubschutz 64er, weich	13-

●●●●●●●●●●●●● KOSTENLOSE 64er-LISTE ANFORDERN ! ●●●●●●●●●●●●●
(Wenn Sie einen ATARI 800XL, ATARI ST, AMIGA, oder Personal Computer haben, dann fordern Sie bitte die dazu passende Liste an !)

FUNTASTIC MailOrder
Postfach 810305, 8000 München 81.
Telefon: 089-939894

FUN✱TASTIC

Die Lobby aller Freaks muß nun endlich stärker werden, mach auch Du mit bei DEHOCA! Wer, Wie, Was, Info bei DEHOCA – Marktstr. 13A in 3260 Rinteln 4 gegen 0,80 Rp. anf.

Suche für Atari 800 XL Software (Spiel + Anwendung) – nur Diskette. Suche weiterhin Drucker + Interface + Monitor für Atari 800 XL. Tips + Ratschläge seind gern willkommen. Schreibt bitte an folgende Adresse: Manfred Kaiser, Guntramstr. 20, 7839 Riegel a.K.

★★★★★ SUCHE!!!! ★★★★★
★ Alles über C16 (Listings, ★
★ Tips & Tricks, Pgr. aller ★
★ Art, Bücher ...) Beson- ★
★ ders: C16 in d. Praxis, In- ★
★ fos über Shape- u. As- ★
★ semblerprogrammie- ★
★ rung. Listen und Angebo- ★
★ te an: Steffen Gebhardt, ★
★ zwischen den Bächen ★
★ 47, 6990 Bad Mergent- ★
★ heim, Tel.: 0 79 31 / 4 16 01 ★
★★★ Zahle sehr gut!!! ★★★

ATARI (800 XL) !!
Suche Master-Disk Dos. 2.0 und 2.5 für je 10 DM. Tausche, kaufe, verkaufe Super-Spiele (5.25 Disks und Cas.) Liste und Angebote an Konrad Flachs, Möglinger Str. 21, 7000 Stuttgart 40

∙∙ **C-16** ∙∙ **Suche Spiele:** Karate und Geschicklichkeitsspiele, außerdem Schachprogramme für Anfänger und Fortgeschrittene. Weiterhin suche ich ein Programm, mit dem ich das Programmieren lerne. Andreas Rauh, Thüringer Str. 13, 8640 Kronach.

Suche dringend jede Art von Hardware für C16 (60-K vorhanden) sowie evtl. Cartridges (keine Spiele). Suche gleichfalls billig defekte Comp. od. Peripherieger. mit Unterl. Alfred Eger, Obere Bogenstr. 4, 6500 Mainz 25.

ACHTUNG! ● ATTENTION!

Dieser „Raum" ist günstig zu verkaufen!
Schreiben Sie uns!
This „space" is for sale!
At very reasonable prices.
Contact us, write to us!

ACHTUNG!  *ATTENTION!*

■X■ Dringend!!! ■X■
Für meinen VC-20 suche ich Erweiterungen u. Spiele aller Art. Zuschriften o. -sendungen an O. Bernhard, Jahnstraße 30, 8752 Manaschaff. S. Kontakte!

Für den Atari 130 XE an Helmut Krier, Joh.-Kerschtstraße 6, 5500 Trier-Bieker, Tel.: 0651/61412

Suche gebr. gut erhaltenen C64 mit Datasette. Angebote an Thomas Tauber.
★★★ Tel.: 06087/684 ★★★

DRINGEND! Suche 3 KRam-Erweiterung für VC-20 sowie jede Menge Software (Kassetten) jeder Art. Interessiere mich für Drucker und andere Hardwareangebote – Einsteiger – Suche Listings und Spielebücher für den VC 20. Angebote bitte an Ina Grabowski, 3030 Walsrode 2, Südkampen 2, Tel. 05166-1205 o. V. Meissner, Prager Str. 5, 3030 Walsrode 1

Suche DRINGEND gute Software für C-16 bis 64Kbyte möglichst auf Disk. Etzenbach, Frank, Am Dorfweiher 18, 5208 Eitorf, Tel. 02243/6783

Suche billig C64, wenn möglich mit Hardware und Software. Angebote an: Thorsten Homp, Schillingstr. 62, 5357 Swisttal 1

■■■■■■■■■■■■■■■■
■ Ich tausche und suche jede Art von Software für den C16. Ich benötige außerdem eine Plus4 Tastatur und eine 1551 Floppy. Angebote bitte an Michael Herrmann, Am Neray 72, 417 Geldern. ■
■■■■■■■■■■■■■■■■

★★★★★★★★★★★★★★★
★ **ÖSTERREICH!!!!** ★
★ Suche Software für Atari 800 XL und Atari 600 XL. Markus Kneidinger, 4132 Lembach, Hanriederstraße 28 ★
★★★★★★★★★★★★★★★

Suche Programme für VC-20. Schreibe an Andreas Hartmann, Obere Kaiserstr. 68, 6670 Rohrbach

Suche dringend Floppy VC 1541 und Drucker VC 1525. Angebote an: René Esser, Mendlerstr. 26, 7940 Riedlingen. Zahle bis 200,– DM.

★ ★ TAUSCHANGEBOT ★ ★
Suche folgende Originalcassetten für C-16: Compute mit 1/86; 2/86 und Compute mit Sonderausgabe 1/86; 2/86. Wer leiht Sie mir gegen andere Original-Cassetten des Tronic-Verlages. Angebote an: Norbert Klix, Zelterstraße 28, 3387 Vienenburg 1.

GAMESOFT

Kastellstr. 4, 6455 Erlensee, Tel.: 06183/72820
HOTLINE tägl. von 10–20 Uhr
Spiele- und Anwenderprogramme für alle Computer

C-64		C	D
Tau Ceti	Arc	44,–	54,–
Game Maker	Uti	54,–	67,–
Herz von Afrika	Str	–	67,–
Knight Games	Arc	44,–	57,–
Shogun	Arc	34,–	49,–
Alter Ego	Sim	–	67,–
Ghosts & Goblins	Arc	34,–	56,–
Golf Const. Set	Arc	44,–	54,–

Der Clou: Game Killer Modul 59 Mark

C-16		C
Ace	Sim	34,–
Commando	Arc	34,–
Vox	Arc	14,–
Turbo Tape	Uti	19,–
Winter Olympiade	Arc	29,–

Atari 800 XL		C	D
Mars	Adv	–	57,–
Arcade Classics	Com	44,–	–
Side Winder	Arc	44,–	5,
Kaiser	Sim	–	64,–
Summer Games	Arc	–	49,–
Racing Destr. Set		–	67,

Schneider		C	D
Eden Blues	Arc	38,–	54,–
Crafton + Xunk	Arc	48,–	54,–
Batman	Arc	34,–	44,–
Fifth Axis	Arc	–	58,–
Green Beret	Arc	–	47,–
Mindshadow	Adv	–	54,–
Tomahawk	Sim	–	54,–
P.Y.R.A.D.E.V.	Uti	–	77,–

Auch jede Menge Anwendungsprogramme und viele, viele Spiele mehr. Fordern Sie unsere Liste an, bitte legen Sie 1,30 DM in Briefmarken bei Lieferung per Nachnahme 5,– + Porto 1.50. Bitte unbedingt Computertyp angeben!

★★★★★★ Suche ★★★★★★
★★ Commodore Drucker ★★
Suche MPS 801, MPS 802 oder MPS 803. Zahle bis zu 250,– DM. Richtet Eure Angebote an Alexander Jung, Sportallee 9, 7910 Neuulm/Pfuhl, Tel. 0731/711426
★★★★★★★★★★★★★★★

C 16, Floppy 1541 und MPS 801 gesucht. Angebote auch über Software an Hans Quick, Postfach 573, 4390 Gladbeck

Turbo Tape (ATARI 800 XL)
Suche Turbo Tape für Datasette 1010. Markus Martin, Am Landwehr 7, 8711 Mainstockheim

Schneider CPC 464 ★★ Tausche Spiele auf Kassette. Habe 100 Spiele. Schickt eure Liste an: Elmar Thielemeyer, Westenholzer Str. 114, 4795 Delbrück oder Tel.: 02944/7597. Bis dann!!!

Suche Tauschpartner für C-64! Habe Topgames. Listen an: Rene Bonas, Arnisser Blick 10, 2340 Kappeln. 100 % Antwort!

SCHNEIDER CPC!!! Tausche und suche Software auf Tape/Disc. Schreibt bitte an: Stefan Funk, Woffendofer Straße 42, 8621 Altenkunstadt. Antworte sofort!

computer shop

Schnellversand oder im Laden erhältlich!



Jetzt die neue Version FREEZE MK II
nur **139,–**

Neuheiten

Dragons Lair	32/44
Mission Elevator	32/44
Exploding Fist II	32/44
Mercenary II	24/34
Mondragor	35/44
ICUPS	32/44
Bogit	32/44
Very b. Cave Adv.	36/49
Bally Hoo	89
Bards Tale	69
Cyborg	32
Paper boy	32/44

C-64

World Cup Carneval	32/44
International Karate	25/44
Way of the Tiger	32/44
RMS Titanic	32/44
Nexus	29
Rock'n Wrestle	26/39
Koronis Rift	29/44
Biggles	29/44
Hacker	29
PSI 5	32/44
Leader Board	29/42
Ultima III	39
Ping Pong	29/42
Knight Games	29/42
Alter Ego	72
Mercenary	32/44
Ultima IV	69
Saboteur	32
Two on Two	37/47
Spin Dizzy	32/44
Ghosts'n Goblins	29/42
Batmann	32/44
V	29/42

ST

Time Bandits	79
The Pawn	79
Bally Hoo	89
Hitchhikers Guide	89
The Animator	115
Sun Dogs	89
Karate	89
Little Com. People	89

Amiga

The Pawn	89
Sky Fox	89
Hacker	89
Borrowed Time	89
One by One	89
Acro Jet	89
Rogue	89

Zubehör

Competition Pro	39
Quickshot II	19

Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten
computer shop · Landsberger Str. 104 · 8000 München 2

Bestellcoupon DM 3,– Rabatt

089/5022463

TAUSCH

Suche Tauschpartner! Nur Tape! Habe 300 Programme. Tennis, River Raid, Zeppelin, Killerwatt, Flyerfox, Agent U.S.A., Ghostbusters, Bruce Lee, Beach-Heah usw. Liste an D. Torsten Herbst, 4250 Bottrop, Dikkebank 6, Tel.: 0 20 41 / 6 65 48

Tausche C-64 Games: Mask of the Sun, Beach Head II gegen Mythos I, Elite, Battle for Mydway, Battle of Britain o.a. Programme. Angebote an: W. Seifert, Obere Str. 9, 7959 Schwendi

SUCHE ATARI 800 XL-Besitzer im RAUM DORTMUND zwecks Software-Tausch oder auch nur Kontakt-Personen. Bitte nur Disk. Jörg Betzer, Lange Reihe 15, 46 Dortmund 1, Tel. 51 44 23

Tausche – Verkaufe – Kaufe Software für C-64, PC-128 und VC-20, KO-Soft, Kalvarienberg G., 10 H, 4600-Wels (Austria), Telefon (5-6 Uhr), 07242/87397.

Riesiges Software-Angebot!
ZS-Soft · ☏ (0 86 52)
6 30 61

KONTAKTE

★★★★★★★★★★★★★★★
★ Das englische **Software-Haus CRL sucht deutsche Programmierer,** um den Erfolg auf dem deutschen Markt weiter auszubauen. ★
★ Schreiben Sie bitte (oder senden Sie Ihre Spiele) an: Greg Duffield, CRL Group, CRL House, 9 King's Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, England. Tel: (00441) 5 33 29 18 ★
★★★★★★★★★★★★★★★

Suche Kontakt zu anderen C16/116-Besitzern. Bitte melden bei Peter Janos, Sonthofer Str. 57 a, 8900 Augsburg, Tel.: 08 21 / 66 12 24

Achtung Amateurfunkspezialisten! Ich möchte RTTY auf den Atari 130 XE empfangen. Wer kann helfen? 8490 Cham, P.O. Box 1526

Aktive Computer-Freaks in ganz Deutschland gesucht: Wer, Wie, Was. Ausführliche Info gegen 0,80 Rp anfordern bei: DEHOCA Marktstr. 13, 3260 Rinteln 4 oder: Tel. 0 57 51 - 78 77

Sinclair ZX Spectrum 48/128 K + Plus! Der User-Club für Einsteiger und Profis. Zeitschrift, Software, ger. Beitrag. Info gg. Rückp. von Rolf Knorre, Postf. 200102, 56 Wuppertal 2

Geschäftsmann (42) sucht Partner(in) zum gemeinsamen Computern für Hobby und auch für Geschäft (z.B. gemeinsame Software-Entwicklung). Dr. Pabst · Postfach 1812 · 6370 Oberursel/Ts. 1 (bei Ffm.), Telefon: 0 61 71 - 2 48 26

★★ C-64-Computer-Club ★★
★★★★ hat Eröffnung ★★★★
kein Beitrag!!! Clubzeitschrift: 1 DM!!! Jedes Mitglied willkommen!!! Programmaustausch; Tips + Tricks ... M. Helfer, Pft. 56, 7703 Riecasingen-1!

C 64-Club sucht Bundesweit Mitglieder. Keine Aufnahmegebühr, keine Kündigungsfrist. 10 Programme pro Monat. Info an C 64-Club, In der Laach 27, 5400 Koblenz. 0,80 DM Rückkuvert.

★★ SCHNEIDER CPC 464 ★★
Gründe Club zwecks Programm- und Erfahrungsaustausch, Sammelbestellungen, Clubzeitung! Schreibt an: Elmar Thielemeyer, Westenholzer Str. 114, 4795 Delbrück. Tel.: 0 29 44 / 75 97. Bereits 100 Spielp.

Suche jemand, der Original Kopie gegen andere Kopien tauscht. Es gilt 1 : 1. Besonders suche ich Deoathlon. Bin bereit für Deoathlon 2 sehr gute Kopien abzugeben. Bitte schreibt an Dirk Weiß, Wiesbadenerstr. 66 in 4100 Duisburg 12.

NEU! Einsteiger sucht Soft- und Hardware und Kontakte. Habe Commodore C16. Bin dankbar über schnelle Antwort. Schreibt an Peter Picard, Bliedinghauser Str. 34, 5630 Remscheid

A 664 Unser Club bietet mehr. Z.B. Das Clubinfo „Matrix 64" mit Reports, Tests, Tips & Verlosungen für C64-Freaks. Für 3 DM bei: K. Vill, 8901 Biberbach. Mitgliedschaft 10,– DM pro Jahr

MIXED

Welcher Drucker kann Postkarten bedrucken? Suche dt. und engl. Adventures für CPC-464! Bitte melden!

Riesiges Software-Angebot!
ZS-Soft · ☏ (0 86 52)
6 30 61



So bestellen Sie:

Der Mindestbestellwert von Software liegt bei 15.00 DM!

Sie können das Geld in bar oder per Scheck Ihrer schriftlichen Bestellung beilegen.

Bei Nachnahme-Versand werden 4.00 DM für Porto-Kosten erhoben.

Auslandsbestellungen werden nur per Vorauskasse entgegengenommen!

Rufen Sie uns doch einfach einmal an! Unsere Telefone sind wochentags ab 9.30 UHR für Sie zu erreichen!

SOFTWARE-VERSAND
ANDREAS BACHLER
POSTFACH 429
D-4290 BUCHOLT

Wir haben die neueste Software!

Commodore 64

	Kassette	Diskette
Bounces	38.95 DM	/
Bounder	/	38.95 DM
Countdown to Meltdown	14.95 DM	/
Empire!	38.95 DM	44.95 DM
Fairlight	34.95 DM	34.95 DM
Five-a-side-soccer	14.95 DM	/
Flight Deck	32.95 DM	54.95 DM
Green Beret	32.95 DM	/
Hero of the golden talisman	14.95 DM	/
Hexenküche II	29.95 DM	/
Ice Palace	14.95 DM	/
Knight Games	38.95 DM	38.95 DM
Leader Board	38.95 DM	48.95 DM
Legende of the amozan women	29.95 DM	/
Master of magic	14.95 DM	/
Max Headroom	38.95 DM	/
Mermaid Madness	38.95 DM	48.95 DM
Mission Elevator	38.95 DM	44.95 DM
Nexus	29.95 DM	48.95 DM
Operation Hongkong	/	38.95 DM
Ping Pong	29.95 DM	/
Shogun	38.95 DM	48.95 DM
Solo Flight II	38.95 DM	48.95 DM
Spitting Images	32.95 DM	38.95 DM
Tau Ceti	32.95 DM	48.95 DM
The last V8	14.95 DM	/
The sold a million (4 Games)	29.95 DM	38.95 DM
Touch down football	38.95 DM	/

Commodore 16

	Kassette
ACE	32.00 DM
Bandits at Zero	14.95 DM
Baby Berks	9.95 DM
Beach Head	24.95 DM
Bomb Jack	29.00 DM
Classics (4 Spiele)	32.95 DM
Classics II (4 Spiele)	32.95 DM
Commando	26.95 DM
Formula 1	9.95 DM
Frank Bruno's Boxing	25.00 DM
Grandmaster	29.00 DM
International Karate	25.00 DM
Jet Set Willy	29.00 DM
Kikstart	9.95 DM
Legionär	24.95 DM
Out on a limb	19.95 DM
Raider	9.95 DM
Rockman	9.95 DM
Scramble	25.00 DM
Space Pilot	25.00 DM
Street Olympics	9.95 DM
Thai Boxing	24.95 DM
Water Grand Prix	9.95 DM
Wimbledon	29.00 DM
Winter Olympiade	28.95 DM
Winter Olympics	29.95 DM

Fordern Sie kostenloses Informationsmaterial über unser Liefer-Programm für folgende Computer an:

COMMODORE 64/128, COMMODORE 16/116/PLUS 4, SCHNEIDER 464/664
ATARI 130XE/260ST/520ST/800XL, SINCLAIR SPECTRUM und MSX

Bitte geben Sie immer Ihren Computertyp an!



TELEFON-NR. (02871) 183088

Commodore und Schneider: Hard- und Software günstig von: Fritz Zander, Löwenstr. 24, 4600 Dortmund 1, Tel.: 0231/ 578129 ab 18 Uhr

★★ Commodore C16/116 ★★

05751★7877: Der Flüstertip aller Freaks! Anruf genügt und unsere Info flattert umgehend ins Haus. DEHOCA – Marktstr. 13, 3260 Rinteln 4 ★★ Bitte 0,80 Rp nicht vergessen!

International Cheep-Software. Wir anbieten den billigsten und den besten Software für: Schneider, 64, VC 20, Spectrum + der Kontakt für Software und Hardware. Preisloser Katalog auf die Adresse: Desan Predoviċ, Smičiklasova 16, Yugoslavia.

Nebenverdienste m. d. Computer. Ideen, Tips & Tricks, Adressen. Meine Erfahrungen und Möglichkeiten erhält jeder gratis von R. Mrugalski, Lindenweg 1, 3131 Lübbow 1. Bitte Rückporto beilegen.

★ ACHTUNG – ACHTUNG ★

Suche neue und alte (antiquarische) COMICS! Zahle angemessene Preise. Bitte schicken Sie eine Liste mit Preisen an: Martin Weihrauch, Dellestr. 52, 4000 Düsseldorf-12.

☆ Spitzen-Software am laufenden Band ☆

C-64	Bestell-Nr.	Kassette	Diskette
TRON/MERCURIOUS	C 13	24,50	29,50
MOONSWEEPER/SCOTTI	C 72	24,50	29,50
BRIEFTAUBE/CADELON	C 42	19,50	24,50
PAINTER/STARBATTLE	C 22	17,50	23,50
GRAFIK-DESIGNER/SKEET/ HIGH NOON	C 121	17,50	23,50
DAVIS CUP	CPK 2/85	29,50	35,00
OLYMPIC BIATHLON/ STRUGGLE FOR LIFE	HC/C-2-4	24,50	29,50
UFO/SKATEBOARD SAM	HC/C-1-4	24,50	29,50
GARDENER	HC/C-6	17,50	23,50
OCEAN GAME/TENNIS	HC/C-4	17,50	23,50
ATARI 800 XL			
GROOVE	I-13A	–	29,50
JUMPING GHOST	I-72	16,50	19,50
SUPER MINER/DIAMONDS	I-22	14,50	19,50
VULKAN/KE-DOS	HC/I-2-4	–	24,50
ATLANTIS/COSMISCHE ARCHE	HC/I-2	14,50	19,50
CPC-464			
CONAN'S CASTLE	SR-62	15,50	25,50
SNIDER'S MAZE	SR-72	16,50	26,50
ZEICHEN-DESIGNER	HC/SR-5	12,50	24,50
SINCLAIR SPECTRUM 48K			
WITCHCRAFT	SPK3/85	29,00	–
KARL DER KÄFER	S-13	15,50	–

SINCLAIR SPECTRUM 48K	Bestell-Nr.	Kassette	Diskette
OTTO SCHWEINSOHR	S-23	16,00	–
FROGGER	S-121	16,00	–
HOLE JUMPER	HC/S-2-4	15,50	–
KARATRON	HC/S-1-4	15,50	–
MISTER PACMANN/POOYAN	HC/S-4	14,50	–
VC-20			
BRÜCKENBAU/JANGO	V-13	16,00	–
CLIPPER FLIPPER/RACE/ JOY MAN/POWERPACK	V-22	14,00	–
MATRON/OBST	V-42	14,00	–
EARTH RESCUE	HC/V-2-4	14,50	–
TI 99 (MIT EXTENDED BASIC-MODUL)			
JÄGER DES VERLORENEN SCHATZES	T-13	14,50	–
MINER 99	T-62	14,50	–
STARDUST	T-72	16,50	–
CIRCUS/RAPUNZEL	HC/T-2-4	16,50	–
MONKEY DONG	HC/T-1-4	14,50	–
MSX ☆ NEU IM PROGRAMM ☆			
SOLARIS	HC/M-4	9,00	17,50
RABBIT WALK	HC/M-5	11,50	18,50
FLYING RESCUE	HC/M-6	14,50	19,50
LETTER PUZZLE	HC/M1-4	12,50	17,50
MOON RACE	HC/M2-4	14,50	19,50

THE GAMES - Software

Postfach · Am Stad 35 · 3440 Eschwege · Tel. 05651/30011

Bitte achten Sie darauf, daß Sie bei Ihrer Bestellung angeben, ob Sie die Programme auf Diskette oder Kassette haben möchten!

500.000(?) Computer-Freunde erreichen Sie mit Ihrer Kleinanzeige im aktuellen Software-Markt

An tronic-Verlag GmbH, Anzeigenabteilung, Postfach, 3440 Eschwege

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ Software ☐ Hardware — Ich suche ☐ Software ☐ Hardware — ☐ Tausch ☐ Kontakte ☐ Verschiedenes (Mixed)

Name, Vorname/Firma — PZL/Ort — Telefon-Nr.

Straße/Nr. — Datum, rechtsverb. Unterschrift

Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

bis 5 Zeilen DM 10,– (jede weitere Zeile DM 2,–)

Bis zu 5 Zeilen kosten nur DM 10,–* Jede weitere Zeile DM 2,– (nur gegen Vorkasse)

*** Private Kleinanzeige! Händleranzeigen kosten pro mm DM 4,50 (1 Zeile = 3 mm).**

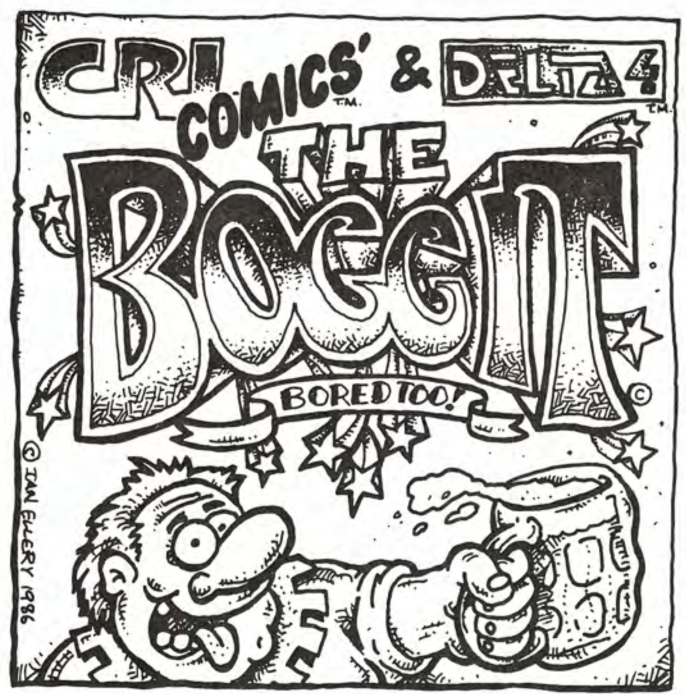
Kleinanzeigen jetzt noch preiswerter



„Wir wollen noch mehr lustige BOGGIT-Sprüche!“

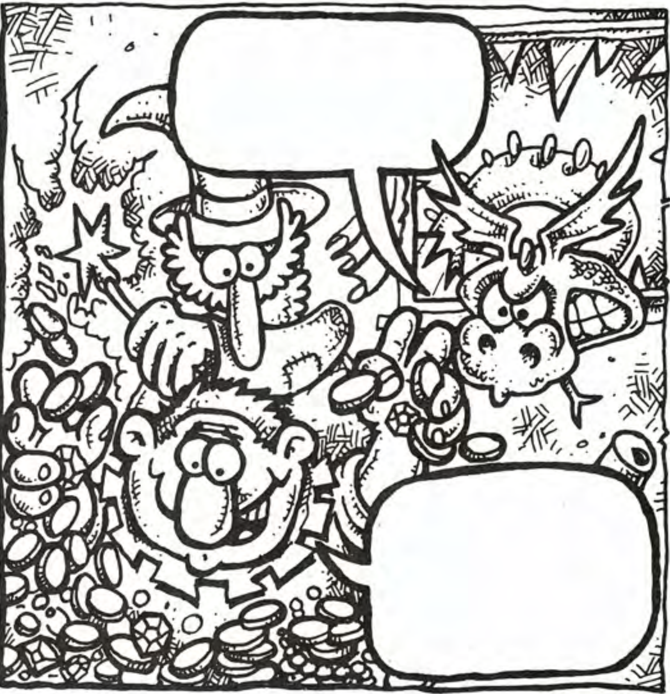
Seitdem vor etwa acht Wochen das nagelneue Adventure von CRL angekündigt wurde, standen die Telefone bei uns in der ASM-Redaktion nicht mehr still: Wir wollten unbedingt dieses neue Adventure – mit Namen BOGGIT – haben, an unsere Leser „verschenken“. Nun, insgesamt 90 Kassetten werden wir an diejenigen Leser vergeben, die etwas Lustiges, Kurioses oder „Dümmliches“ in die Sprechblasen eintragen und uns ihre geistigen Ergüsse zusenden. Zu gewinnen gibt es 30 Kassetten für den Spectrum, 30 Kassetten für den Schneider und weitere 30 für den Commodore 64. Schicken Sie Ihre tollen Einfälle an die ASM-Redaktion, Kennwort: „BOGGIT“, Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. *Geben Sie bitte Ihr Computersystem an!* Der Einsendeschluß ist am 15. September 1986 (Der Rechtsweg bleibt wie immer ausgeschlossen!). Wer das Heft allerdings nicht ruinieren möchte, der kann auch seine „persönliche“ Sprechblasen-Lyrik auf eine Postkarte notieren und uns dann diese zusenden!

Also, seid nicht faul! Wir erwarten noch weitere Einsendungen! Was Ihr Euch auch ausdenkt, laßt es uns wissen. Und vergeßt nicht, Euren Rechner-Typ mitanzugeben!









FIN!

Deutschlands erstes Computer-Museum

In Zukunft könnte Köln zum „Mekka der Computer-Freaks“ werden. Denn schon 1987 soll in der Domstadt ein für Deutschland bisher einmaliges Computer-Museum entstehen. Zu diesem Zweck gründeten im April sieben „EDV-Avantgardisten“ den „Gemeinnützigen Förderverein Computer-Museum Deutschland e.V.“.

Nicht nur jugendliche Computer-Fans sollen hier künftig auf ihre Kosten kommen. „Wir hoffen, daß wir mit diesem Museum alle Schichten und Generationen erreichen. Denn wir wollen mit dazubeitragen, die Technikfeindlichkeit, die teilweise bei der älteren Generation noch erschreckend groß ist, abzubauen“, erklärt Diplom-Kaufmann Udo Felsch, der Sprecher des Computer-Fördervereins. „Desweiteren soll die Ausstellung kontinuierlich den neuesten Stand der Technik dokumentieren und so auch insbesondere für die berufliche Weiterbildung genutzt werden“.

Daß Udo Felsch für Innovationen immer gut ist, bewies er bereits 1982, als er, direkt nach seinem Studium der Wirtschaftswissenschaften und der Informatik, in Köln den ersten „Gebraucht-Computer-Shop“ Deutschlands eröffnete. Neben fabrikneuen Rechnern bot er hier den Computer-Einsteigern Second-Hand-Rechner für bis zu 40 Prozent unter dem Neuwert. Schnell wurde sein Geschäft zu einer „heißen Adresse“ bei Computer Fans, aber auch bei Geschäftsleuten, so daß Udo Felsch und seine Mitarbeiter heute in einem 600 Quadratmeter großen Geschäft in der Kölner City „residieren“.

Sicherlich „ein paar tausend Quadratmeter Umfang wird der geplante Museum-Bau haben“, schätzt Udo Felsch. Denn nicht nur an eine möglichst umfassende Präsentation von Hardware, sprich Rechnern, ist gedacht. Vielmehr soll anhand von Dokumenten, Firmenportraits, Literatur und Zeitschriften die gesamte EDV-Entwicklung in chronologischer Übersicht dargestellt werden.

Außerdem soll auch das Umfeld „Büro und Bürotechnik“ berücksichtigt werden. So schwebt Initiator Felsch und seinen Mitstreitern unter anderem eine Präsentation von alten Büroeinrichtungen, Schreibmaschinen und anderen Büromaschinen vor.

Neben der trockenen Theorie sollen die Besucher des Computer-Museums auch Gelegenheit erhalten, „erste praktische Erfahrungen zu sammeln. Unterstützt werden sie dabei von qualifizierten Technikern und Informatikern“, so Felsch, „die den größten Teil der geplanten 20 Mitarbeiter ausmachen werden“.

Durch Spenden von Privatleuten (PSK Köln, 77475-504), besonders aber auch Gaben von Computer-Herstellern, soll schon bald der Grundstock an Ausstellungsstücken zusammenkommen. Über 50 Rechner, die die Gründungsmitglieder selbst spendeten, stapeln sich bereits in der Kölner Rennebergstraße 19, dem momentanen Sitz des Fördervereins. „So daß ein Umzug in größere Räumlichkeiten schon bald notwendig ist“.

Andreas Brenneke



Auch für C-128 geeignet !!

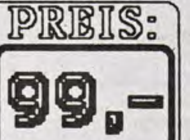
Die Verbindung ist geschaffen !

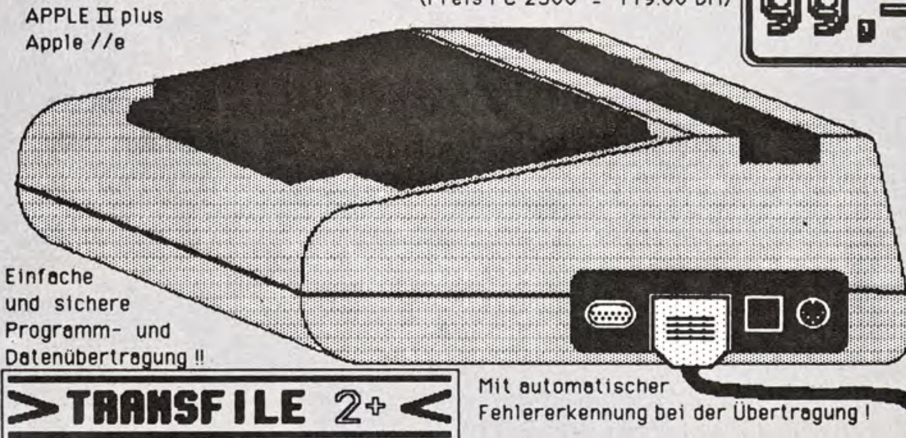
Übertragen Sie Ihre BASIC- und Maschinenprogramme auf Diskette

Sicheres Koppeln von SHARP-Rechner und Ihrem Homecomputer mit unserem >TRANSFILE 64<

Geeignet für folgende SHARP-PC's: PC 1260-61 PC 1350 PC 1401-02 PC 1421 PC 1450 und PC 2500 ! (Preis PC 2500 = 119.00 DM)

Für folgende Heimcomputer: Commodore C-64 und C-128, APPLE II plus Apple //e





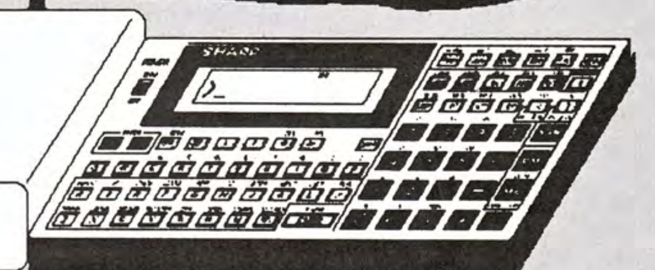
Einfache und sichere Programm- und Datenübertragung !!

>TRANSFILE 2+<

Mit automatischer Fehlererkennung bei der Übertragung !

Die Version für APPLE II plus Apple//e und alle 100% kompatiblen!

Ebenfalls für alle oben genannten SHARP PC's geeignet !



Die „Verbindung“ können Sie knüpfen bei:
FISCHL GMBH, Kaiser-Friedrich-Str. 54 a
1000 Berlin 12 · Telefon: (0 30) 3 23 60 29

VOLLTREFFER

Der ständige HIGHSCORE-Wettbewerb in ASM. Machen Sie mit, gewinnen Sie mit!

Highscore-Ketchup aus Bestleistungen en masse erreichte die ASM-Redaktion in den vergangenen Wochen und Monaten. Die Anzahl der Einsendungen ist derart hoch, daß wir uns aufs Losen einrichten mußten. Wir haben deshalb beschlossen, alle Einsendungen, die wir bereits erhalten haben, auch bei den kommenden Auslosungen „in den Topf" zu werfen. Ihr könnt uns glauben, es tut uns des öfteren leid, den einen oder anderen nicht berücksichtigen zu können. Aber vielleicht klappt es ja „mit Fortuna" das nächste Mal? (mk)

Ihr kennt sicher die Teilnahme-Bedingungen: Coupon ausfüllen, (Polaroid-)Foto als Beweis beifügen, Zeugenunterschrift und Computer-System nicht vergessen, das Ganze ausschneiden und an die **ASM-Redaktion, c/o TRONIC-Verlag, Kennwort „Volltreffer", Postfach 870, D-3440 Eschwege** schicken. Näheres erfahrt Ihr aus den untenstehenden Coupons, die Ihr beide oder aber auch nur einen auszufüllen braucht. Der Einsendeschluß ist der 15. 9. 1986. Unsere Gewinner in dieser Ausgabe: **SPIN DIZZY: Dieter Stümpe,** Am Grewenkamp 19 aus 4500 Osnabrück hat auf seinem Schneider 6128 das Kunststück fertiggebracht, Spin Dizzy „hundertprozentig" zu lösen. Die 50 Mark hat er sich verdient! Auf 70% kam **Anne-Mirijam Maczewski,** Weberstr. 8 aus 3200 Hildesheim. Sie hat einen Schneider. Gewinnsumme: 25 Mark. Der Dritte im Bunde war **Stefan Kötter** aus Hannover (Spectrum), der es auf beachtliche 55% brachte. Der Lohn: 15 Mark. Bei unseren „freien Disziplinen" scheinen sich die „Rekordverbesserer" durchzusetzen: **Michael Schumacher,** Paradiesstr. 19, in Babenhausen, hat erneut den **H.E.R.O.**-Rekord (für den C-64) verbessert. Er steht nun bei 214.614 Punkten (gleich 50 Mark!).
Der zweite Preis (25 Mark) ging an **Ingo Paar,** Im Heidkamp 20, 4670 Lünen-Niederraden. Er hatte seinen Atari XL mit **EIDOLON** „gefüttert" und es bis zum Ende des achten Levels gebracht. Alle Achtung! Ingo schrieb uns: „Nach dem 7köpfigen Drachen erscheint im nächsten Level ein 'Mann mit Ei'. Er hält es in der Hand. Daraus kommt dann ein weiterer Drache." 15 Mark wurden für die Energie-Leistung von **Thilo Haas,** Bogenstr. 31, 6780 Pirmasens, vergeben, der es fertigbrachte, seinen C-64 bei **SOCCER II** in der Spielstufe 9 mit 11:0 zu bezwingen. Den letzten Preis – ebenfalls 15 Mark – erhält **Christian Gimbel,** Am Hohberg 5, 7800 Freiburg, der sich dem **INTERNATIONAL KARATE** (C-64) „angenommen" hat. Christian erreichte die erstaunliche Punktzahl von 38.300 Punkten! Ab dieser Ausgabe wird nur noch der „Champion" – also der beste – der „Joystick-Artisten" aufgeführt werden. Das hat zwei Gründe: 1. Der Platz wird sonst zu knapp und 2. spornen wir alle anderen an, die Höchstleistungen bis zum Jahresende zu verbessern. Dann werden nämlich die **CHAMPIONS 1986** endgültig ermittelt sein.
Wir rufen Euch zu: „Macht weiter so! Wir warten auf Eure Rekorde!"



Dieter Stümpe

SPIN DIZZY: Dieter Stümpe, Spiel zu 100% gelöst!

POLE POSITION: Carsten Olbrich, 113.250 Punkte (Atari).

EIDOLON: Ingo Paar, Level 8 beendet (Atari 800 XL).

YIE AR KUNG-FU:
Marc Höhlein; 3.853,480 Punkte (Schneider).

WINTERGAMES. (C-64) Thorsten Egenolf: Biathlon: 1:45; Skisprung: 221,1 m; Bobfahren: 21:20, Michael Pohl: Biathlon: 1:44; Skisprung: 218,8 m. Stefan Müller: 1:46; Skisprung: 219,4 m.

WESTBANK: Carsten Heller: 284,210 Punkte (ZX-Spectrum).

SUMMERGAMES II:
Thomas Haude: Dreisprung: 18,90 m; Rudern: 24,9 sek; Speerwurf: 104,18 m; Hochsprung: 2,50 m; Radfahren: 2:10,1 min; Kayakfahren: 2,16 min.

DROPZONE:
Michael Schmidt: 1.280.030 Punkte (C-64).

INTERNATIONAL KARATE:
Christian Gimbel, 38.300 Punkte (C-64).



Michaels neuer Rekord!



Christian versuchte sich bei „International Karate".

KOSMIC KANGA: Walter Holzer: viertes Level ZX-Spectrum).

H.E.R.O.: Michael Schuhmacher, 214.614 Punkte (C-64).

FORMULA ONE SIMULATOR (Commodore 16) Bertram Föckler: 404.720 Punkte:

3D STARSTRIKE: Markus Adamski, 2.066.100 Punkte (Schneider).

SOCCER II: Thilo Haas, 11:0/Stufe 9 (C-64).

KIK START

Name: ______________ Adresse: ______________

____

Unterbietung der Richtzeit von 26 sek für einen Kurs: ________

Computer-System: ______________

Zeugenunterschrift: ______________

VOLLTREFFER NACH WAHL IM SEPTEMBER

Name: ______________ Adresse: ______________

____

Name des Programmes: ______________

Ich habe folgenden Höchststand erreicht: ______________

Mein Computer-System: ______________

Zeugenunterschrift: ______________


MIRRORSOFT Präsentiert
AUS DEM OSTEN
SAI COMBAT
Sai ist eine japanische Kampfart, bei der die Gegner versuchen, sich mit Stockschlägen in ihren Aktionen zu blockieren. Sie können mit Ihrer stockschwingenden, -stechenden und -schlagenden Figur 16 verschiedene Kampfbewegungen ausführen!
„Sai Combat ist ohne Zweifel das beste Kampfspiel, das ich je auf dem Spectrum gesehen habe . . . Ein Spitzen-Produkt aus dem Hause Mirrorsoft." – Aktueller Software Markt
Schneider CPC (Gebrauchsanweisung auf Deutsch). Spectrum 48K
und AUS DEM WESTEN
Spitfire 40
Sie beginnen als Flugschüler auf der Spitfire und müssen Ihre Fähigkeiten beweisen, bevor Sie sich bewähren dürfen. Sie sammeln Erfahrungen und speichern Ihre Flug-Logbücher auf Band oder Disk, um den begehrten Rang eines Fliegeroffiziers zu erreichen. Das Spiel hat drei Stufen: Übungsflüge – überwachte Starts, Flüge und Landungen, die Sie mit den vielen komplizierten Instrumenten vertraut machen. Freie Flüge – Sie steigern Ihre Manövrierfähigkeiten. Einsatzflüge – jetzt wird es ernst!
„Das Spiel hat sich als eines der besten Flugsimulationsspiele entpuppt!" – Aktueller Software Markt
Schneider CPC. Spectrum 48K. Commodore 64. In Kürze für MSX. Atari
RUSH WARE
Online with the trend.
Rushware
An der Gümpgesbrücke 24
4044 Kaarst 2
MIRRORSOFT
Purnell Book Centre, Paulton, Bristol BS18 5LQ

Adventu

Grüne Sporen

Programm: The Spore, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 8 Mark, **Hersteller:** K-SOFT, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England.

Dieses Adventure handelt von einer Apokalypse, den Tod im Angesicht. Sie werden in einer unterirdischen Mine im Ozean eine ganz heikle Aufgabe zu lösen haben. Doch das müssen Sie schon selbst herausfinden! Die Verpackung von **THE SPORE** („die Spore", „die Keimzelle") sieht recht einfach aus. Was will man auch mehr von einem Produkt verlangen, das nur ganze **acht Mark** kostet. Der Inhalt jedoch ist von einer schon fast „verblüffenden" Qualität. Die neue Firma **K-SOFT** zeichnet dafür verantwortlich.
Auch bei The Spore wurde wieder einmal geQUILLT und ILLUSTRATED. Die Grafiken sind zwar recht einfach, geben aber die Locations und Situationen gut wieder. Dafür ist der (QUILL–)Parser fast voll ausgeschöpft worden. Der intelligente Aufbau kann eigentlich nur mit dem Prädikat „ausgezeichnet" versehen werden!
Am Beginn Ihres Adventures erwachen Sie in einem Krankenhaus. Ihre Beine sind in Gips und eine seltsame grüne Staubwolke schwebt über ihrem Krankenlager. Doch: dies hält Sie noch lange nicht davon ab, etwas intensiver zu schnüffeln ...
Das Adventure ist nicht nur gut aufgebaut, es legt sogar eine eigene Art von Humor an den Tag. Sehr amüsant sind die Begleit-Kommentare! Man ist also nicht gleich wieder „sauer", nachdem man die ersten fünf Locations gespielt hat. Hier macht es Spaß, den Geheimnissen näher auf den Grund zu gehen. Der Anfang ist einfach; danach wird es etwas komplexer, und zum guten Schluß müssen Sie ganz harte Nüsse knacken! Ich finde, daß dieser kontinuierliche Aufbau sicherlich wieder mehr Adventure-Freunde an den „Computer-Herd" locken wird! Mir jedenfalls hat The Spore gefallen. Ein Bravo an die „Neuen", an K-SOFT! *rob*

Grafik	**7**
Vokabular	**9**
Story	**8**
Atmosphäre	**10**

Das Elexier

Programm: Dragonhold, **System:** Sinclair QL, **Preis:** ca. 78,– DM, **Hersteller:** Computer Systems, 12 Bannderale Rd, Sheffield S7 2DJ

Jetzt gibt es auch ein Adventure für den QL, das im Mittelalter spielt und von Goblins, Geistern und Hexen handelt. Nein, kein langweiliges Adventure mit 08/15 Grafik! **DRAGONHOLD** ist ein Adventure mit kombinierten Arcade-Teilen. Sie steuern einen kleinen und schön animierten Charakter, der auf seiner Suche nach dem Lebenselexier zahlreiche Gefahren überwinden und eine Menge Aufgaben erfüllen muß. Wenn man so von Bild zu Bild übers Land zieht, muß man auch mit den Monstern kämpfen. Und da wird's spannend! Besonders aufregend fand ich den Kampf mit der „Vampir-Fledermaus". Der Versuch, sie mit einem gefundenen Crucifix (nochmal) zu vernichten, schlug fehl. Ich brachte das Kreuz später zu einem Pfarrer, der es mir gleich um die Ohren schlug.
Der Bildschirm ist in mehrere Fenster unterteilt: Das große Grafikfenster in der Mitte und je rechts und links ein Fenster für mitgeführte Gegenstände und Waffen etc. und darunter das Fenster für Eingaben und Mitteilungen. Recht übersichtlich im Spielablauf!
Wenn Sie ein Freund von Kerker- und Drachen(-töter)-Spielen sind, dann ist DRAGONHOLD das Richtige für Sie. Aber auch für die „anderen" Adventure-Freaks" bietet dieses Adventure durch die gute Mischung von Arcade und den normalen Texteingaben ein interessantes Spiel. *max*

Grafik	**8**
Vokabular	**8**
Story	**7**
Atmosphäre	**9**



Das Märchen vo

Programm: Snow Queen, **System:** C-64, Spectrum, **Preis:** ca. 35,– DM, **Hersteller:** Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ

Angelehnt an Hans Christian Andersens Märchen „Die Schneekönigin" entstand **ST. BRIDE's** neues Adventure **SNOW QUEEN**. Ähnlich wie in der literarischen Vorlage, die voll tiefer Symbolkraft ist, wird auch das Computer-Spiel von einer sehr dichten Atmosphäre beherrscht.
Die beiden Hauptakteure des Geschehens sind Kay und Gerda, zwei Kinder, die friedlich und glücklich in ihrem kleinen dänischen Heimatort aufwachsen. Kay und Gerda sind die besten Freunde; nur selten sieht man die beiden einmal nicht gemeinsam herumtollen. Doch eines Tages bricht eine schreckliche Macht in diese heile und friedvolle Welt ein. Ein Gnom, böse und hinterhältig, fertigt einen unheilvollen Spiegel an, der alles, was sich ihm gegenüberstellt, als ein häßliches Zerrbild wiedergibt. Als der Gnom und seine Getreuen versuchen, den Spiegel in den Himmel zu befördern, zerbricht das Glas und die Splitter rieseln als ein unheilbringender Schauer auf die Erde hernieder. Nun geschieht das Schreckliche: Ein winzig kleines Glasteilchen findet seinen Weg in Kay's Auge und verwandelt sich dort in ein Erz, so kalt wie Eis. Wenig später, als Kay ahnungslos im Schnee spielt, kommt ein riesiger Schlitten des Weges. Kay befestigt in seinem kindlichen Übermut seinen eigenen kleinen Schlitten an dem großen Gefährt und wird von diesem verschleppt. Die wilde Fahrt führt direkt in die Arme der fürchterlichen Schneekönigin.
Die Leute im Dorf vermuten nach Kays Verschwinden, daß der Junge auf einem gefrorenen Teich eingebrochen und ertrunken ist; nur seine treue Freundin Gerda sträubt sich gegen diese Annahme. So macht sie sich entschlossen auf die Suche nach dem verschollenen Kay.
Hier nun setzt die eigentliche Handlung des Programms ein. Der Spieler übernimmt Gerda's Part – oder besser: er berät sie. Gerda ist ein etwas eigenwilliges Geschöpf. Nicht immer richtet sie sich nach den Wünschen des Spielers; oft ist sie über eine Einmischung „von außen" verärgert und geht ihre eigenen Wege. Besteht nun der Spieler darauf, daß seine Anweisungen ausgeführt werden,

re Corner



so kann es durchaus passieren, daß er von dem Mädchen in seine Schranken verwiesen wird und erst dann wieder aktiv werden darf, wenn Gerda tatsächlich Hilfe benötigt.
Ein wenig enttäuschte mich zunächst, daß das Spiel beinahme genauso beginnt wie tausend andere Adventures: Wie kommt man aus dem Haus heraus? Sehr schnell erkannte ich jedoch den Sinn dieses nicht sehr originellen Vorspiels. Man muß Gerda als eine reale Person akzeptieren, gewissermaßen als einen Mensch „aus Fleisch und Blut". Bevor Sie



nicht Gerda gebeten haben, Ihren Anweisungen zu folgen, unternimmt sie überhaupt nichts. Nun, Gerda ist eben, wie schon gesagt, ein sehr eigenwilliges Geschöpf.
Ein paar Tips will ich Ihnen noch mit auf den Weg geben: * Lesen Sie zunächst einmal sehr gründlich das dem Spiel beigelegte Büchlein durch; hier finden Sie schon sehr viel nützliche Hinweise. * Wenn Sie den Weg aus dem Haus nicht finden, hilft ebenfalls das Begleitheft; denken Sie aber auch daran, daß Reinlichkeit gleich nach Frömmigkeit kommt. * Haben Sie die Story aufmerksam gelesen, so sollte es kein Problem sein, in das Haus der alten Dame zu gelangen; doch herauszukommen, ist nicht ganz so einfach! * Es ist wichtig, mit den Blumen und den Vögeln zu sprechen, doch Gerda wird sehr ausdauernd sein müssen, um den entscheidenden Hinweis zu bekommen. * Im Garten lohnt es sich, alles gründlich zu inspizieren; besonders das Vogelei (im Nest auf dem Baum) wird später noch eine Bedeutung bekommen.
Doch damit genug – wir wollen es Ihnen nicht zu einfach machen. Bleibt nur noch, Ihnen viel Spaß und vergnügliche Unterhaltung bei Snow Queen zu wünschen!

Bernd Zimmermann

Grafik	7
Story	10
Vokabular	9
Atmosphäre	10

Agentendrama auf Thesius

Programm: Project Thesius, **System:** BBC B, Electron, **Preis:** ca. 48,– DM, **Hersteller:** Robico Software, 3 Fairland Close, Llantrisant, Mid Glamorgan CF7 8QH

PROJECT THESIUS ist das Nachfolge-Programm von RICK HANSON. Übernehmen Sie die Rolle des britischen Superagenten, der keine Gefahren scheut, um ans Ziel zu kommen.
Diesmal arbeiten irgendwelche bösen Leute (aber bitte) auf der kleinen Insel Thesius an einem neuartigen Waffensystem namens AWS (Advanced Weapons System). Sollte doch dieses System fertig entwickelt werden, keiner wüßte, was es für einen Schaden anrichten könnte.
Die einzige Chance der Regierung ist es, ein Anti-AWS zu bauen, aber dazu werden Informationen über das gegnerische Waffensystem benötigt. Ihre Aufgabe dürfte dann wohl klar sein: Finden Sie das AWS-Entwickungszentrum und sammeln Sie dort möglichst viele Daten über das Projekt. Ja, und dann müssen Sie natürlich auch noch lebend ihr Hauptquartier erreichen.
Dieses Adventure ist wirklich ein Spiel mit harten Nüssen. Allein um auf die Insel zu gelangen, hat mich eine geschlagene halbe Stunde gekostet. Da kommt auf einmal eine Frau mit einem Raketenwerfer auf mich zu und ...
PROJECT THESIUS macht einen Mordsspaß (nicht wortwörtlich gemeint!) zu spielen. Noch nie fand ich ein Adventure so schwierig zu lösen!

cat

Grafik	8
Vokabular	9
Story	9
Atmosphäre	10

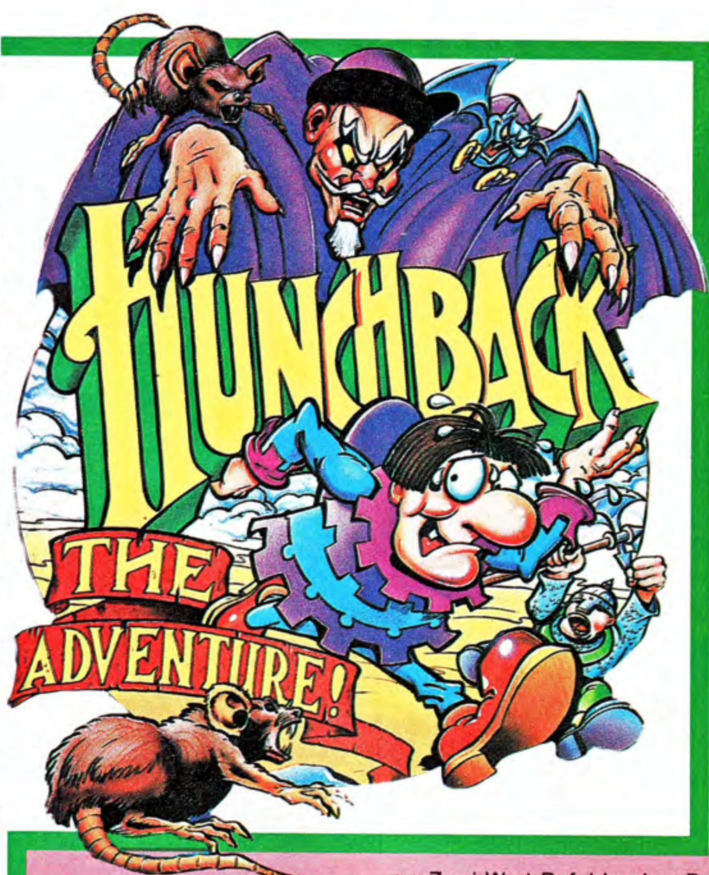
Was geht nur in Eddie vor?

Programm: Journey to the Centre of Eddie Smith's Head, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire, RG7 4QW, **Vertrieb:** T.S. Datensystem, Nürnberg
Hinter diesem langen Namen verbirgt sich ein neues Adventure. Die Story ist schnell erzählt. Eddie Smith ist ein Verrückter, der mit einer Bombe die ganze Welt bedroht. Ihre Aufgabe ist es nun, diese Bombe zu finden und zu entschärfen. Doch das ist nicht so einfach. Immer wieder gerät man in einen Hinterhalt und ist Todesgefahren ausgesetzt. Das Adventure ist dazu noch voll Überraschungen. So benötigt z. B. die Kaffeemaschine einen kräftigen Tritt, ehe sie Kaffee erzeugt. Diesen Kaffee kann man aber immer noch nicht trinken, er schmeckt einfach zu scheußlich! Vielleicht kann man ihn mit Arsen schmackhafter machen, welches man beim Chemiker um die Ecke erhält. Der Fleischer hält natürlich leckere Würstchen als Wegzehrung bereit, und im Computershop, gleich nebenan, gibt es sogar SINCLAIR-Computer.
Eddie Smith arbeitet in seinem Labor, das man schnell erreicht, doch hilft das auch nicht viel weiter. Betritt man das Labor, so mahnt Eddie's Teddybär: „Laß' uns alleine".
Ich habe mir von diesem Adventure schon einen Plan gezeichnet, das macht das Spiel um einiges leichter. Das Spiel besitzt, soweit mein Plan stimmt, 54 Locations. Journey wurde mit dem Quill geschrieben, die Eingaben werden daher sehr schnell bearbeitet. Bei diesem Quill muß es sich jedoch um eine ältere Version handeln, denn er ist nicht Interface 1-kompatibel. Nicht vergessen: das gute Gerät also abziehen! Insgesamt gesehen, ein Adventure, das zu gefallen wußte!

Peter Braun

Grafik	keine
Vokabular	7
Story	8
Atmosphäre	8

Der Bucklige



Programm: Hunchback the Adventure, **System:** Schneider, Spectrum, C-64, **Preis:** ca. 34 Mark, (Schneider, C-64); ca. 30 Mark (Spectrum), **Hersteller:** Ocean, Manchester, **Vertrieb:** Rushware, Kaarst.

Wir staunten nicht schlecht, als wir die Schneider-Version des „Glöckner-Abenteuers" testeten: Die Grafik schien herrlich bunt, die Texteingabe übersichtlich und „altenglisch" (oder „altdeutsch", wenn Sie wollen!). Doch: als wir schon nach wenigen Minuten feststellten, daß **HUNCHBACK THE ADVENTURE** keine „Examine-Option" beinhaltete, wurde die erste Freude getrübt.
So mit der Zeit konnten auch noch andere Schwächen aufgedeckt werden: Herrliche Schrift, aber schlecht zu lesen; Grafik-Schnippel an der Bildschirmoberkante verändert sich nur geringfügig; Vokabular zu sehr restringiert; keine umwerfenden Hinweise oder „Überraschungen" während des Spieles.
OCEAN hat mit diesem Adventure eine Reihe von HUNCHBACK-Geschichten fortgesetzt – nach den Action-Spielen HUNCHBACK und HUNCHBACK II – und mit einem Adventure (vorläufig?) abgeschlossen.
Unser „Glöckner von Notredame" ist allerdings sehr schwerfällig geworden. Mal davon abgesehen, daß er „Analphabet" ist, hat er dennoch ein paar Worte „drauf". Aber meines Erachtens sind diese handvoll Vokabeln nicht gerade dem Spielfluß zuträglich. Langeweile macht sich sehr schnell breit. Ein Adventure-Freak wird sicherlich nicht gerade in Begeisterungs-Stürme ausbrechen, während ein Adventure-Neuling lieber mit einem anderen Abenteuer seine „Karriere" als Spurenleser und -deuter beginnen sollte.

Manfred Kleimann

Grafik	7
Vokabular	6
Story	9
Atmosphäre	7



„KGB und SDI"

Programm: Operation Hongkong, **System:** Commodore 64/128, Schneider, Spectrum, Atari ST, Amiga PC1000, **Preis:** Kassette 39,– DM, Diskette 59,– DM, **Hersteller:** Golden Games, Heinrichstr. 25, 3000 Hannover 1, **Vertrieb:** Micro Händler, Robert-Koch-Str. 1, 4050 Mönchengladbach 1

Datum: 07 04 1986 : Zeit: 0600 h: Klassifikation: dringend!
So fängt bei Ihnen der Tag als Agent des BND (British National Defence) an. In **OPERATION HONGKONG** von der deutschen Softwarefirma **GOLDEN GAMES** werden Sie nach Hongkong beordert. Denn dort müssen Sie Pläne für die Strategische Weltraumverteidigung SDI wiederfinden, da diese in die Hände libyscher Agenten gefallen sind. Am besten gehen Sie nach Ihrer Ankunft in Hongkong zu der Firma MEDOM, einem Unternehmen der Hightech, das auch an der Forschung von SDI beteiligt ist, denn diese Firma wird stark verdächtigt, dem KGB (und somit auch den Libyern) geheime Unterlagen und Forschungsergebnisse zuzuspielen. Um das Management darauf festzunageln, müssen Beweise erbracht werden – und die kann nur ein europäischer Spitzenagent liefern – nämlich SIE!
Haben Sie erstmal die Beweise gefunden, müssen Sie nur noch den Deutschen Botschafter in Hongkong finden und ihm die Beweise überbringen. Doch Vorsicht – auf dem Weg dorthin wird scharf geschossen!
Neben der guten Story (die zudem sehr realistisch ist), überzeugt das deutsche Adventure durch eine hervorragende Multi-Color Grafik, die im Cinemascope-Breitformat gezeigt wird. Insgesamt beinhaltet OPERATION HONGKONG über vierzig verschiedene Bilder. Unterhalb der Grafik befindet sich wie üblich das Eingabefenster. Leider kann der Parser nur Zwei-Wort-Befehle wie z. B. NIMM WERBEZETTEL verstehen. Doch dieses Manko wird durch die für deutsche Adventures hohe AnAnzahl an Vokabeln ausgeglichen. Insgesamt beherrscht Operation Hongkong über 650 Vokabeln und 80 Objekte!
Für mich ist dieses Grafikadventure ein guter Beweis, daß auch in Deutschland produzierte Software anspruchsvoll sein kann und nicht nur aus England bzw. Amerika kommen muß. Ein spannendes und packendes Adventure, bei dem man aber auch nicht alles zu ernst nehmen sollte (die Suche nach Beweisen führt unseren Agenten über eine Raumstation ...).

max

Grafik	10
Vokabular	9
Story	10
Atmosphäre	10



ATARI 130 XE.

128 KB RAM –

die Speicherkapazität

von zwei

64-er

Computern.

Überzeugende Leistungen für wenig Geld. Das bietet der Neue in der 128-er Klasse. Mehr Schreib-/Lesekapazität, mehr Text- und Grafikstufen, mehr Farben und dazu voneinander unabhängige Tonkanäle.

- 11 Grafik- und 5 Textstufen
- 256 Farben



- Player/Missile Grafik
- Modul-Schacht
- Serielle Schnittstelle
- Expansion Bus

Anschlüsse für:

- Floppy und Programm-Recorder
- Maus und/oder Joystick

Das ist Spitzentechnologie, die sich jetzt jeder leisten kann, um damit mehr leisten zu können. Jede Menge Software gibt's bereits, denn der ATARI 130XE ist kompatibel zur ATARI 600/800 Serie.

DM 399,–

unverbindl. Preisempfehlung

ATARI®

. . . wir machen Spitzentechnologie preiswert.

Adventure Corner

● ST und der Zauberkessel

Programm: Black Cauldron, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 125,– DM, **Hersteller:** Sierra On-Line/Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN

BLACK CAULDRON von **SIERRA ON-LINE** basiert auf der Geschichte des Kino-Filmes „TARAN UND DER ZAUBERKESSEL" von WALT DISNEY. Über 70 Bilder in jeweils 16 Farben, eingebaute Arcade-Sequenzen und Labyrinthe bekommt man bei diesem Programm für sein Geld geboten.

Sie starten als Taran, der Schweinehüter, auf einer Farm. Dort laufen Gänze auf dem Hof umher, was dem Spiel eine richtige Atmosphäre gibt. Die erste Aufgabe von Taran ist, sein Lieblingsschwein „Hen Wen" zu füttern. Hat man einmal das Schwein gefüttert (das Futter liegt in der Nähe der Farm), sollte man dem Schwein folgen, denn es wird dann etwas „zauberhaftes" passieren (is it a kind of Magic?). Ohne diese (Helden-)Tat kommt man bei BLACK CAULDRON nicht wesentlich vorwärts. Die Reise führt durch Wälder, Sümpfe und anderen grafikmäßig sehr gut gestalteten Bilder, bis man an eine Burgmauer kommt, an der die Wachen gerade die Tore schließen. Keine Chance ins Schloß zu kommen? Die Lösung wird Ihnen bestimmt nicht schwer fallen, oder? Anstatt den normalen Wort-Kommandos wird hier mit den **DO,LOOK** und **USE**-Befehlen gearbeitet, die über Tastendruck an der Maus aufgerufen werden können. Auch die Bewegungen von Taran werden mit der Maus bzw. Joystick kontrolliert.



In der Packung von Black Cauldron liegen zusätzlich noch Karten, Hintergrundinformationen und anderes bei (natürlich in Englisch, versteht sich ...). Insgesamt ist dieses Adventure sehr klever gestaltet und fordert von dem Spieler einiges an Überlegungen. Kombiniert mit der guten und auch animierten Grafik kommt kein ST-Besitzer an diesem Adventure vorbei.

cat

Grafik	9
Vokabular keins vorhanden	
Story	9
Atmosphäre	10



● Schick' den Pauker endlich nach Hause! Oder: Streß in der „Penne"!

Programm: Master Class, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 19,– DM, **Hersteller:** Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Barr, Birmingham, B19 1LL

Endlich mal ein Adventure, bei dem es sich nicht um Agenten, Drachen und solche Geschichten handelt. Dr. Haversham, ein angesehener Akademiker einer Schule, an der Sie selbst als Lehrer arbeiten, steht kurz vor der Pension. Doch er will erst die Schule verlassen, wenn er eine Urkunde bekommt; und wo die sich befindet, tja, das müssen Sie nun halt herausfinden.

Es ist ja richtig gemütlich, so ein Lehrerleben ... Auf dem Schulhof spazieren zu gehen, ein paar Schüler ermahnen usw. Die einzige wirkliche Schwierigkeit in **MASTER CLASS** sind die Fragen auf den Tafeln, die doch teilweise recht kurios sind.

Der Bildschirmaufbau ist der übliche, also unterteilt in Grafik und Textfenster. die Grafik wird eindrucksvoll gezeichnet, ist aber nicht so gut, wie bei vergleichbaren Adventures.

Obwohl auch das Vokabular nicht besonders groß ist, bietet dieses Schulabenteuerspiel einige Überraschungen. Doch das werden Sie schnell selbst merken ...

max

Grafik	7
Vokabular	5
Story	9
Atmosphäre	8

● Ein „Dauer-

Programm: 10 Adventure Game Pack II, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 22 Mark, **Hersteller:** Central Solutions, 500 Chesham House, 150 Regent Street, London W1R 5FA, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme, Denisstr. 45, 8500 Nürnberg 80

CENTRAL SOLUTIONS hat mittlerweile auf sich aufmerksam gemacht: zu wahnsinnig günstigen Preisen werden vor allem Adventures (für Spectrum, Schneider und C-64) auf den Markt gebracht. Natürlich ist nicht alles Gold, was auf dem Billig-Produkt-Sektor angeboten wird, dennoch hat man einiges entwickelt, das sich mit der „Großen Software" messen kann. Jüngstes Beispiel: eine Kollektion von 10 Adventures zu einem Preis von 22 Mark! Der Name: **„10 Adventure Game Pack II"**. Auf der ersten Seite befinden sich 5 wirklich gute Text-Adventures; auf der B-Seite finden wir 5 Graphik-Adventures von hoher Qualität. Besonders DAVE WATSON zeichnet sich durch seine wohldurchdachten Abenteuer aus. PIRATES OF GOLD versetzt Sie in das Piratenfieber vergangener Tage. Schätze zu suchen und zu bergen, ist wohl ein Wunschtraum eines jeden. Hier können Sie selbst ergründen, ob Sie das Zeug für diesen Job haben. Bei THE PROSPECTOR (von G.L. Officer) begegnen Sie den Figuren der Märchenwelt, in diesem Falle denen von „Alice im Wunderland". Der Autor hat sich etwas besonderes einfallen lassen, um solche Rüpel wie mich zu einer „zivilisierteren Sprachform" zu bewegen: Als ich nämlich mit meinem Latein (besser: „Englisch") am Ende war und hintereinander drei Schimpfworte



Vergnügen"!

eingab (die ich hier nicht erwähnen möchte), war's dem Programm zu bunt: es zeigte mit das Spiel-Ende, und ich mußte ganz von vorn beginnen. Ich meine, eine einfallsreiche Sache!
Der Höhepunkt der Kollektion war zweifellos THEATRE OF DEATH (von Dave Watson). Es ist die Geschichte eines Inspektors von Scotland Yard, der mit Hilfe seines Assistenten einen Mordanschlag auf den König verhindern muß. Beobachtungsgabe, logisches Denken und schnelles Handeln sind gefragt; und das bei einem Adventure. Finden Sie nämlich nicht bis zum Ultimatum heraus, in welcher Ecke des „Alhambra-Theaters" der Mörder lauert, so werden Sie von diesem gleich mit um die Ecke gebracht.
Insgesamt gesehen sind alle diese Adventures (geQUILLT und ILLUSTRATED) für diesen niedrigen Preis hochinteressant! CENTRAL SOLUTION zeigt, daß Qualitätsprodukte nicht immer teuer sein müssen. Eine C-15-Kassette zum Saven ist im Preis inbegriffen! Natürlich sind zwei Textadventures dabei (TRAIL und GOLDSEEKER), die mir nicht besonders mundeten. Ich aber glaube, daß der vernünftige Preis und 8 gut gelungene Adventures immer noch eine hervorragende Bewertung rechtfertigen. Eine Adventure-Kollektion, die sich jeder Spectrum-User leisten kann und sollte!

Manfred Kleimann

Grafiken	**6-8**
Vokabularium	**8-9**
Stories	**7-9**
Atmosphären	**7-8**



„Des König's Rätsel"

Programm: King's Quest II – Romancing the Throne, **System:** Atari St-Modelle, **Preis:** ca. 120,– DM, **Hersteller:** Sierra On-Line/Mirrorsoft, **Vertrieb:** Activision Deutschland.

Grafik-Adventures waren schon immer beliebt. Und wenn man solche Adventures auf den leistungsfähigen 16/32 Bit Computer sieht, dann kann einem schon mal die Luft ausgehen. Eine sehr gute Grafik und ein gutes Textverständnis – so etwas gibt es selten für die „kleinen" Homecomputer. Ein neues Adventure für die Atari ST-Serie nennt sich **„KING's QUEST II – ROMANCING THE THRONE"** und wurde von **SIERRA ON-LINE** veröffentlicht.
Zunächst zur Story: König Graham, Herrscher über Daventry, hat sich in ein junges Mädchen aus dem fernen Königreich Kolyma verliebt. Na ja, und wie das mal so ist, wird die Schöne von der eifersüchtigen und häßlichen Hagatha in einem Quarz-Turm festgehalten. Um in diesen Turm zu gelangen, muß Graham drei magische Schlüssel finden. Mehr weiß er nicht.
Nun, King's Quest II wird von Sierra als drei-Dimensionales animiertes Abenteuerspiel – als dritte Generation der Adventure – angepriesen. Und das sind, wie ich meine, keine leeren Worte, sondern die wirklichen Eigenschaften des neuen Spiels.
Nach dem Laden, King's Quest besteht aus zwei Disketten, erscheint eine Küstenlandschaft und ich sehe ein kleines Männchen mittendrin stehen. Auf der unteren Bildschirmzeile befindet sich das Eingabefenster, durch das man sich auf die bekannte Art mit dem Computer verständigen kann. Das der Parser sehr viel versteht, wird jeder schon nach den ersten Eingaben merken, eine richtige Antwort ist garantiert (kein „I DON'T UNDERSTAND!). Weiterhin fällt auf, daß das Männchen, es ist der König GRAHAM, nicht mit den üblichen GO WEST Befehlen gesteuert wird, sondern, und das macht besonders viel Laune, entweder mit dem Joystick oder der Zehnertastatur bewegt wird. So kann der König durch das ganze Bild bewegt werden, er kann sogar schwimmen. Dabei ist die Figur sehr schon animiert. Geht man an dem Bildschirmrand (egal welche Richtung), dauert es einen kurzen Augenblick, und das von Diskette nachgeladene Bild erscheint.
Die Grafik ist sehr gut in 3D gestaltet und sehr farbenreich. So



können leichte Bodenunebenheiten ohne weiteres erkannt werden. Auf einem monochromen Monitor sieht die Grafik allerdings nicht mehr so gut aus (man hat dann leichte Schwierigkeiten, in der 3D-Grafik Hügel und Ebenen zu unterscheiden, da diese durch leichte Farbabstufungen dargestellt sind). Auf den Grafiken lassen sich mühelos Details erkennen: Pflanzen, dürre Äste, Fußspuren usw. (Walt Disney Productions haben bei der Grafik mitgearbeitet!).
Wenn man so eine Weile durch die Landschaft geht, begegnen einem sehr merkwürdige Gestalten. Mir ist Rotkäppchen über den Weg gelaufen! Gibt man ihm einen Korb mit bestimmten Inhalt, dann springt sie fröhlich durch die Gegend. Super gemacht!!!
KING'S QUEST zählt, durch die Super-Grafik und der guten Umsetzung, zu meinen Lieblingsadventures. Es gibt übrigens mehrere Lösungswege, wobei man anmerken muß, daß



auch nicht jedes Spiel dem vorherigem gleicht! Also ist hier Unterhaltung garantiert! *S.S.*

Grafik	**10**
Vokabular	**10**
Story	**9**
Atmosphäre	**10**

● INFOCOM: Adventures á la Carte!

Adventures zählen nach wie vor zu den beliebtesten Computerspielen. Obwohl die Mehrzahl der angebotenen Abenteuerspiele Grafikadventures sind, hat sich eine amerikanische Firma mit Textadventures durchgesetzt. Klar, daß das nur **INFOCOM** sein kann. INFOCOM stellt ausschließlich Textadventures her, die zur Superklasse gehören.
Da hier auf die Grafik verzichtet wird, können unglaublich komplizierte Texteingaben verstanden werden. So kann z.B. eine Person gefragt werden: MARK,



CAN YOU HELP ME TO OPEN THE HEAVY DOOR? Da haben die üblichen Zwei-Wort-Befehle „OPEN DOOR" keine Chance mehr. Daß der Computer solche Sätze versteht, ist einem neuen Parser zu verdanken. (Ein Parser ist der Teil eines Adventures, der die Eingaben des Spielers auswertet.) Dieser Parser kann zwischen Hauptwörtern, Verben, Präpositionen, Adjektiven und Adverben unterscheiden; er weiß, welche Gegenstände wann und wo von wem benutzt werden können. Natürlich sind da gute Englisch-Kenntnisse vonnöten. Aber auch hier gibt es eine Besonderheit: Die Adventures sind in Schwierigkeitsstufen eingeteilt. Von Junior (Anfänger) über Standard bis hin zum Experten kann man sich die Programme aussuchen.
Angefangen hat es bei Infocom mit dem ZORK-Adventure, der auch schon ganze Sätze verstehen konnte. Die Autoren, Joel Berez und Marc Blank wußten damals nicht, was da noch auf sie zukam. ZORK wurde ein großer Erfolg. So wurden von Zork noch zwei Fortsetzungen geschrieben.
Während die ersten Infocom-Adventures keine besonderen Story's hatten, hatte man sich mit Buchautoren zusammengesetzt. So wurde die Handlung ohne Bilder perfekt beschrieben. Das erste Abenteuerspiel mit einer „Superstory" hieß **SEASTALKER.** Das wohl bekannteste Infocom-Adventure dürfte wohl zweifellos **THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY sein.**
Was die Infocom-Spiele neben dem sehr guten Textverständnis und den klassen Storys auszeichnen, sind die mitgelieferten Dokumentationen. Da liegen Karten, Telegramme, Briefe, Zeitungen und andere nützliche Dinge bei, ohne die es schwer sein dürfte, das Adventure komplett zu lösen.
Die Preise für diese hervorragenden Spiele sind relativ günstig: sie liegen um 135,– DM. Für weitere 20,– DM bekommt man auch ein Hint-Book geliefert, das knifflige Situationen im Spiel lösen hilft.
Die Neuheiten, die bei ACTIVISION (DEUTSCHLAND) zu bezeichnen sind: „Infidel"; „Suspect"; „Wishbringer"; „The Witness" und „Cutthroats" (C-64 + IBM). Die Infocom sind für folgende Computersysteme erhältlich: APPLE II/IIe/TTc · ATARI 400/800 XL · COMMODORE 64/128/PLUS 4 · DATA GENERAL · DESKTOP 10 · DEC RT-11 · EPSON QX-10 · H/P 150 & 110 · IBM-PC/AT · MACINTOSH · MINDSET · OSBORNE · TANDY COLOR · TANDY 2000/1000 · TI PROFESSIONAL · TRS-80 MODELL III · TI 99/4A · SINCLAIR ZX SPECTRUM 8/128/+

Stefan Swiergiel



● Nur eine Nacht

Programm: Cloak of Death, **System:** Atari, **Preis:** 12 Mark, **Hersteller:** Bug Byte, **Vertrieb:** Rushware (Adresse letzte Seite)

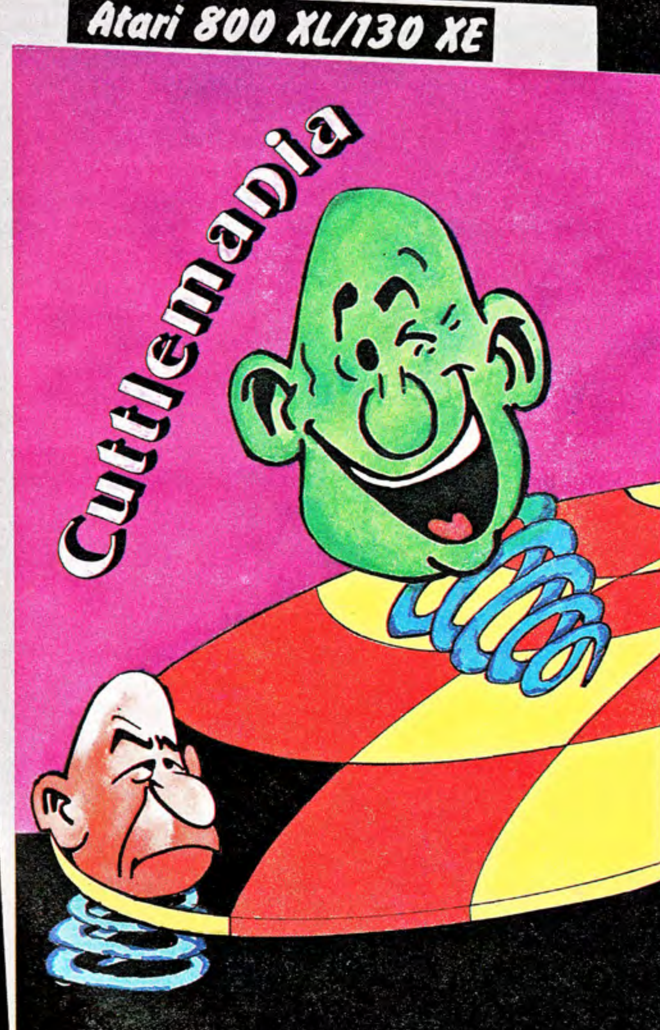
Es ist schon merkwürdig, welch verrückte Wetten man annimmt, wenn man ein paar Bier in einer Kneipe getrunken hat. „Das ist doch leicht, eine einzige Nacht in einem Haus zu verbringen, das dreißig Jahre leergestanden hat". Jetzt, wo die Tür hinter Ihnen zugefallen ist, hören Sie immer wieder diese Worte. Hätten Sie sich doch bloß nicht auf diese Wette eingelassen. Jetzt ist es zu spät. Jetzt sind Sie hier und müssen diese Nacht überleben.
Das ist auch Ihre Aufgabe in diesem Adventure von **BUG-BYTE**. Viele Überraschungen erwarten Sie noch heute nacht. Ehe Sie sich versehen, sind Sie im Kampf mit der hungrigen Ratte auch schon unterlegen.
Das Adventure ist in BASIC geschrieben, doch ausreichend schnell. Es versteht 67 Verben und 94 Nomen. Die Grafiken, die sich durch Drücken der „RETURN"-Taste auch ausschalten lassen, bauen sich schnell auf. Meiner Meinung nach ist das Adventure für Anfänger gut geeignet. Zum Preis von 12 DM erhält man ein recht gutes Adventure, wenn auch nur in BASIC. *p.b.*

Grafik	**7**
Vokabular	**6**
Story	**7**
Atmosphäre	**6**

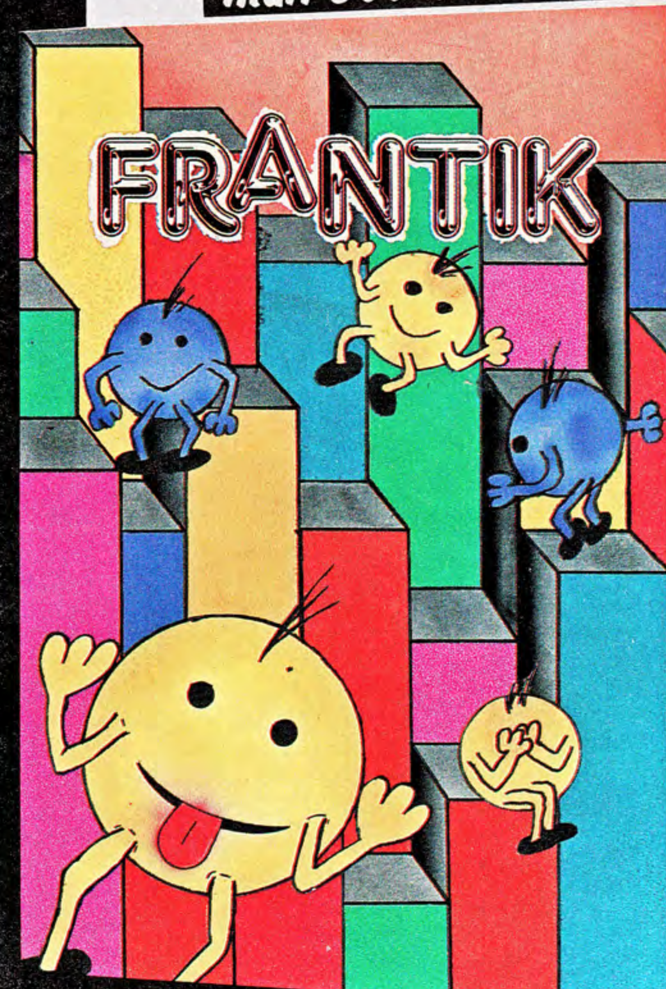
ASM – INSERENTENVERZEICHNIS

Wichtig: Der Annahmeschluß für gewerbliche Anzeigen ist der 8. 9. 1986!
Die nächste ASM wird am 6. Oktober 1986 zum Verkauf bereitliegen!

THE GAMES - Software



Perfekter 3D-Effekt, tolle Grafik und ein rasanter Handlungsablauf sind die Zutaten dieses fantastischen Strategiespiels. Das Geschehen läuft ab auf einem Feld aus vier mal vier Kästchen. Springen Sie mit ihrer Spielfigur auf eines dieser Quadrate, so nimmt es eine andere Farbe an. Ziel ist, eine komplette waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe zu bekommen. Doch das ist natürlich nicht einfach: eine gegnerische Spielfigur hüpft ebenfalls auf dem Feld umher und belegt die bereits von Ihnen besetzten Kästchen mit einer anderen Farbe. Ein dauerhaftes Vergnügen für groß und klein!
DM 24,50 (Kass.), DM 29,50 (Disk.)



Begleiten Sie einen mutigen Raumschiffkommandanten auf seiner Reise zu einem fernen Planeten. Dort gilt es, die umherliegenden Diamanten aufzulesen. Aber Achtung vor den Bewohnern des Planeten: Sie haben es auf den armen Captain abgesehen. Seien Sie also auf der Hut, und gehen Sie mit der gebotenen Vorsicht zu Werke.
Das Spiel besticht durch seine herrliche Grafik und eine perfekte Animation. Aber auch der brillante Sound und die hervorragende SPRACHAUSGABE sorgen für beste Unterhaltung – nicht nur für ein paar Stunden!
DM 19,90 (Kass.), DM 24,90 (Disk.)





Postfach 870 · D-3440 Eschwege · Tel. 05651/30011

Secret Service

Hallo Adventurers, Joystick-Artisten, Freaks ... !!!

Und hier sind wieder einige Seiten randvoll mit Tips, Tricks und Plänen! Vielen Dank auch für die zahlreichen Zuschriften!
In der nächsten Ausgabe ist es dann soweit: Die 1000 POKEs werden dann die Secret-Service-Ecke ausfüllen (das ist doch was!). So, und falls Ihr Probleme bei Adventures oder Games haben solltet, genaue Problembeschreibung auf eine Postkarte bzw. Brief und ab damit an den TRONIC-VERLAG, ASM-REDAKTION, „SECRET SERVICE", POSTFACH 870, D-3440 ESCHWEGE. Die Briefschreiber mögen bitte nicht vergessen, die Adresse auf den Briefkopf zu schreiben!!! Natürlich könnt Ihr uns auch Pläne und Tips schicken. Und nun viel Vergnügen mit den Tricks ...

Stefan Swiergiel / Peter Braun

Als erstes wollen wir Tips für **ROBIN OF SHERWOOD** geben. Die abgedruckte Karte gibt eine bessere Orientierung im Wald. Hier ist die Liste, wo die sechs TOUCHSTONES versteckt sind:
1) Auf den HOLYTREE klettern.
2) In das Camp gehen und auf eine Mitteilung warten, dann nach Nottingham gehen und dort den Wettbewerb gewinnen. Mit dem silbernen Pfeil geht man zu Simon's Schloß. Am Eingang auf die Statue klettern und die Augen untersuchen. Dann herunterklettern und durch die Tür, dann nach Süden gehen. Dort tötet man Simon mit dem Pfeil. Marion befreien und Simon untersuchen.
3) Wenn der Karren, der von einem Sklaven gesteuert wird, auftaucht, mit „STOP SERF" anhalten. So hat man den Wagen, um in das Schloß zu gelangen. Nun zu der Farm und von dort aus nach Süden gehen. Dort untersucht man mit Marion die Umgebung. In den Geheimgang gehen und dort den Dieb festhalten. Wenn Gregory erscheint, seine Säcke untersuchen! Nun den Dieb mit auf den Karren nehmen und nach Nottingham ins Schloß einfahren. Dort zu der Schatzkiste gehen, und der Dieb wird die Kiste öffnen. Dort findet man Münzen, den Gral und den dritten TOUCHSTONE. Mit dem Dieb durch das Fenster flüchten und dort den Dieb töten, um die gestohlenen Münzen zu bekommen.
4) Den Gral zu den Rittern bringen, um den vierten Stein zu bekommen.
5) Zum Kloster gehen, an die Tür klopfen und die Münzen übergeben.
6) Alle Touchstones und den silbernen Pfeil an dem Stein ablegen.
Thats' it!

1 = Kirklees Abbey (Kloster)
2 = Leaford Grange (Farm)
3 = Templer
4 = Will + Scarlet/Camp
5 = Herne the Hunters tree
6 = Wickham
7 = Wasserfall
8 = Schloß de Bellewe
9 = Little John
10 = Baum
11 = Nottingham in der Nähe
A = Route des Steuereintreibers
B = Rhianons Circle

* *

GIVE MY REGARDS TO BROAD STREET
Um das Spiel zu lösen, muß man zur richtigen Zeit am richtigen Ort sein:
9.16 Holland Park
10.04 Kilburn
11.40 Elephant und Castle
13.00 Holland Park
13.20 Covent Garden
14.38 West Kensington
15.22 Regents Park

* * * * * * * * * * * *

CIRCUS
Um sicher in das Zelt zu kommen, bis an das Ende des Autos gehen und: OPEN BOOT, GET ALL, GET SPADE, DIG, DROP ALL, GET KNIFE, GET FLASHLIGHT, GO TENT, LIGHT FLASHLIGHT.

* * * * * * * * * * * *

HANSE
Gibt man bei Landkanonen 10.000 und mehr ein und wartet 1 – 2 Spieljahre, bekommt man das Geld gutgeschrieben, und man steigt sehr schnell auf. Allerdings darf während der Wartezeit nichts gekauft werden, da das Geld sonst verfällt.

Auch Activision's **MINDSHADOW** bereitet einigen Lesern noch Schwierigkeiten. Um im ersten Teil in die Höhle zu gelangen, holt man sich eine Weinpflanze (Grapevine) und bindet sie an einem Stein (Tie Vine To Stone) fest. Nun bereitet der Abstieg keine Schwierigkeiten mehr.

* * * * * * * * * * * *

Schlaflose Nächte bereiten einem Koblenzer Leser die Codewörter bei **HACKER**. Es sind: 1. MAGMA, LTD. 2. AXD-0310479 3. HYDRAULIC 4. AUSTRALIA . Die Redaktion wünscht diesem Leser wieder gute Ruhe.

* * * * * * * * * * * *

RASPUTIN (C-64-Version)
Das Spiel mit F5 anhalten, DJINN mit zwei Nummern für den Raum eingeben.

* * * * * * * * * * * *

BOUNDER (C-64-Version)
Q,A,Z und SPACE für ca. eine Minute drücken (ein Teil des Bildschirms wird rot) und nun kann man BOUNDER in Ruhe spielen...

SHENANIGANS für DRAGON
Wenn man im Appartment steht, muß zuerst der VALET zweimal untersucht werden. Dann die Brieftasche öffnen und das Geld herausnehmen. Danach anziehen (Sachen befinden sich im DRESSER) und durch die Tür und nach Norden gehen; man steht nun vor dem LANDLORD. Ihm bezahlt man die Miete (PAY RENT) und geht nach unten. Dort untersucht man den Briefkasten 203 und findet ein Messer, mit dem man später die Schläger bedrohen kann (SHOW KNIFE). Von dort aus N,E,S,S,E und in den Pub hinein. Dort bestellt man ein Bier (was sonst) und trinkt es. Nun nach S,W,S.

★★★★★★★★★★★

Der **HOBBIT** ist zwar ein ziemlich altes Adventure, doch haben wir noch sehr interessante Tips. Aus der Forest Road kommt man so lebendig heraus: Nochmals in die gleiche Richtung gehen, in die sie vor der Begegnung mit den „pale bull eyes" gegangen sind. Dann warten Sie bitte zweimal. Anschließend nochmals in die gleiche Richtung gehen. Der Golden Key. Er nützt überhaupt nichts. Kein Schloß läßt sich durch ihn öffnen. Eventuell kann er als Waffe eingesetzt werden. Die Magic Door. Während man den magischen Ring auf den Finger setzt, sollte man die Tür ansehen. Schon ist sie offen. Elvin King's Cellar. Hier muß man warten, bis der Knecht ein Faß nimmt, zur Tür geht und es dann fallen läßt. Dann erst draufspringen ... aber Tempo! Falls es dort einen häßlichen Zwerg gibt, weg mit ihm, er wird Sie nur stören.

★★★★★★★★★★★

Die Arcade-Games. Hier wieder eine Reihe Poke's für die neuesten Spiele. Sie gelten leider nur für den Spectrum: **Spindizzy** – 56533,201; **Pentagram** – 49917,0; **Spiky Harold** – 34813,0 oder 34808,24; **Batman** – 38287,0 oder 36798,0; **Sweevo's World** – 37008,255; **Starquake** – 50274,0 und 41109,0 und 50279,255; **Commando** – alle Adressen von 27652 bis 27657 mit Null poken. Drei Poke's haben wir auch für den C-64: **Gerry the Germ** – 2307,1 dann SYS 2304:; **Commando** – 2180,255; **Rambo** – 6099,44 oder 6099,173. Für den Spectrum suchen wir den Rambo-Poke noch ganz dringend.
Die folgenden Codewörter für den C-64 teleportieren BLOB, den Helden aus **STARQUAKE** in die jeweiligen Level: 1 = SIGMA, 2 = ASTRA, 3 = HYLIS, 4 = KAPPA, 5 = FEMUR, 6 = CHASM, 7 = MALIS, 8 = METRE, 9 = XENON, 10 = COSIN, 11 = PLASM, 12 = OPTIC, 13 = POLAR, 14 = Z.A.P., 15 = MESON.

★★★★★★★★★★★

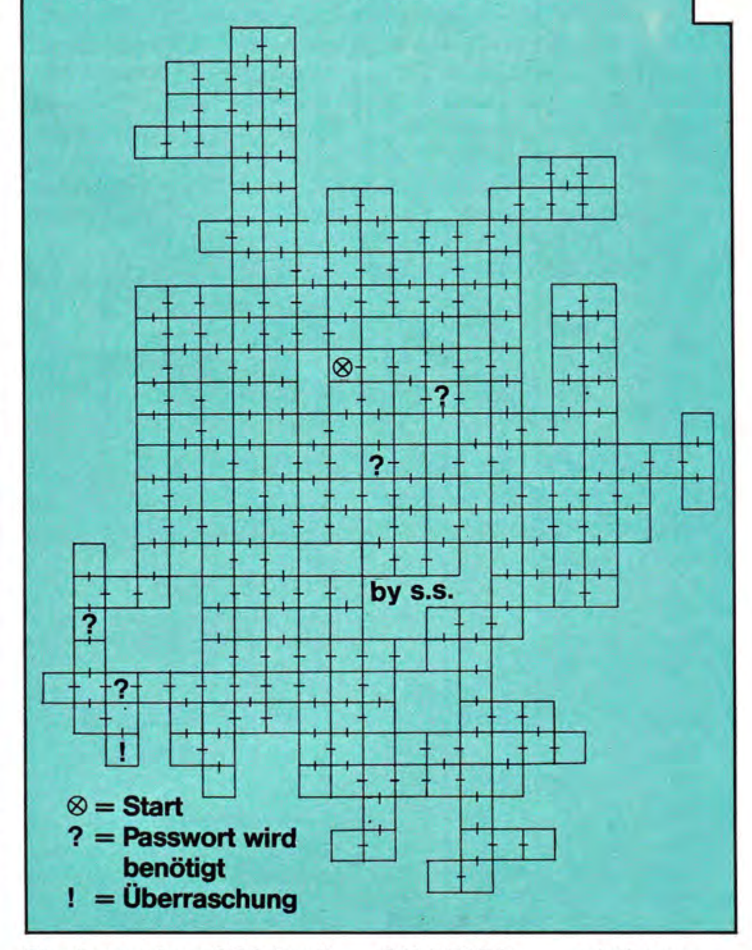
Das Spiel **MONTY ON THE RUN** ist ohne die Freedom Kit nicht zu lösen. Sie besteht aus: Jetpac (Nr. 2), Seil (Nr. 4), Gasmaske (Nr. 13), Flasche (Nr. 16) und Nr. 12. Viel Spaß beim Lösen.

★★★★★★★★★★★

Zwei Tips für **SPY-HUNTER** und **WORLD SERIES BASKETBALL**. Mit einem ganz üblen Trick erreicht man bei Spy-Hunter ungeahnte Punktzahlen. Sobald der Hubschrauber auftaucht, stoppt man den Wagen und parkt ihn rechts oder links. Der Hubschrauber wirft zwar weiterhin Bomben, doch trifft keine davon. Für jeden Bombenabwurf gibt es Punkte. Bei World Series Basketball erzielt man auch mit einem faulen Trick einen Freiwurf. Ist der Gegner in Ballbesitz, läuft man ihm entgegen und springt ihn an. Das folgende Foul geht zu Lasten des Computers. Als Belohnung dafür gibt es einen Freiwurf für die eigene Mannschaft (eventuell mehrmals probieren).

MOVIE
Jawoll, hier ist er, der Plan von Movie. Dieser braucht wohl nicht weiter erklärt zu werden, aber es gibt noch einige Tips:

- möglichst immer eine Pistole mit sich führen
- fast jeder Raum verbirgt einen Tip
- die Benutzung von Bomben ist nicht ungefährlich!!!
- die Räume nie (!) durch die Türmitte betreten. Immehr auf einer Türseite den neuen Raum betreten, denn so können z. B. die umherspringenden Bälle einem nichts mehr anhaben
- häufig mit Personen unterhalten
- zum Anfangen ein Passwort: OPEN



Für die wenigen BBC-Besitzer wollen wir auch etwas tun: Hier sind ein paar „Unendlich-Leben-POKE's":
MR EE:
Nach dem Titelbild BREAK drücken und *LOAD'MR EE' eingeben und während des Ladens: ?91ECB=&EA. CALL &4300 eintippen.
SNAPPER:
Nachdem SNAP2 mit Laden fertig ist, ESCAPE 45?&FDD=&7F Run. eingeben.
ROCKET RAID:
Wenn man während des Spiels zerstört wird, BREAK, CALL&EOO eintippen. Nachdem alle drei Leben verloren sind, einen Moment warten und schon hat man unendlich Leben...

★★★★★★★★★★★

THE VERY BIG CAVE ADVENTURE
Um an den Bullen ein zweites Mal vorbeizukommen, müssen Sie die BOMBE fallen lassen (DROP BOMB). Dann die Stiefel tragen und nach Süden gehen. Und dann geht's erst richtig los...

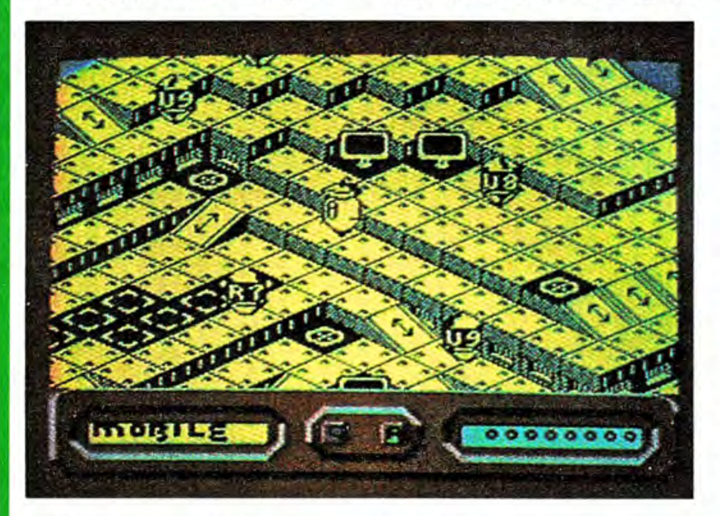
★★★★★★★★★★★

Das Adventure **SPIDERMAN** bereitet offensichtlich noch einigen Lesern Kopfzerbrechen. Also Spidermänner, aufgepaßt! Es gibt noch ein paar Tips: Das Penthouse ist einer der zentralen Punkte des Adventures. Der Regler für die Heizung befindet sich hier. Man stellt ihn mit RAISE (erhöhen) oder LOWER (niedriger) ein. Den Schreibtisch sollte man auch genauer betrachten. Das Gemälde beinhaltet einen Teil der Formel (RIP PAINTING). Nun zum Bio-Gem. Den Raum mit dem Bio-Gem und dem Natter Energy Egg sollte man erst zum Schluß betreten, da das Bio-Gem sofort verschwindet, wenn man diesen Raum verlassen hat. Es muß also einen anderen Weg geben, um an das Bio-Gem zu gelangen. Man stellt sich in den Flur und schießt das Netz von dort auf das Bio-Gem (Shoot Web – Computer fragt: In 2 Words. At what? – At Bio-Gem). Electro setzt man so außer Gefecht: Grab Oct, Hit Electro. Schon liegen beide auf dem Fußboden, und man kann sie untersuchen. Die Druckpresse startet man vom Computerlab aus, wo sich auch Ringmaster befindet. Man wartet im Flur, schließt die Augen, betritt das Lab und berührt zweimal den Knopf (Turn Knob, Push Knob) und öffnet wieder die Augen. Siehe da, Ringmaster ist verschwunden, und ein weiteres Gem ist aufgetaucht. Nun „hackt" man auf der Tastatur herum (Type Keyboard), worauf sich die Druckpresse in Gang setzt. In der gedruckten Zeitung befindet sich ... an dieser Stelle lassen wir sie wieder mit Spiderman allein.

Liebe Leser!
Wer von Ihnen Interesse hat, bei unserer „Secret-Service-Seite" mitzumachen, der sende seine Beiträge an ASM, z. Hd. Herrn Swiergiel.

„A 1 Automation, Security Class Alpha"

It's Hacker-Time (immer noch). Diesmal wurde **QUAZATRON** von **HEWSON** unter die Lupe genommen (siehe Testbericht ASM/6). Also POWER ON beim Speccy und das Programm eingeladen! Jetzt noch den passenden Joystick raussuchen – der gute alte, noch halbwegs funktionierende Atari-Stick muß herhalten.
Auf geht's! Am Anfang war der KLP-2, Security Class Zeta. Allerdings ist seine technische Ausstattung nicht die beste, also gleich am Anfang einen U7 grappeln. Na ja, der U7 war wohl



nicht so gut drauf, denn erst ließ er sich gleich knacken, und dann waren sämtliche Teile unbrauchbar. Es wird weitergegrappelt (das Grapple-Fieber bricht aus) und – ja, ein R7 wurde aufs Kreuz gelegt und vollständig auseinandergenommen. Der Taktik halber nicht gleich alle anderen Droiden der kleineren Sicherheitsklassen zerstören, denn die kann man zum Wiederaufbau von Klepto gebrauchen, falls einige Innenteile ausbrennen. Aber weiter im Spielablauf: Möglichst bald einen Battle Droid B6 oder B5 auseinandernehmen und dann die mittleren Plattformen aufräumen. Nun auf die Basis (unterste Plattform) gehen, und nun wird es verdamm hart. Bei dem Versuch, von einem B5 auf einem C1 umzusteigen, passierte es. Nach einem 5maligen Deadlock hat mich doch dieser Droid aus seinem Sicherheitssystem rausgeworfen. Die Folge war, daß ich erstmal dringend Energie tanken mußte, und was viel schlimmer war: ein neues Fahrwerk, Power System usw.! Also zurück zur ersten Plattform und den nächsten Droiden genommen. Mit einem U7 geht's dann wieder nach unten. Aber jetzt: Vom U7 auf einen ST (kein Atari, um Gottes Willen!); vom ST auf einen C2. Mit dem habe ich da erst mal Ordnung geschaffen, wobei ich mir die A1 als besonderes Schmankerl aufgehoben habe. Denn diese A1-Droiden, sogenannte Automatons, sind die härtesten Roboter. Das war ein Kampf! Ich möchte nicht wissen, wie oft ich in Deadlock mit dem A1 gestanden habe – aber letztendlich siegt doch der Bessere (?). Nein nicht er! So; mit einem A1 sieht die Sache doch schon anders aus. Nun nur noch die oberste Plattform abräumen – das ging „ruckzuck". Und was kommt jetzt? Alle Plattformen sind abgeräumt und Arrrggh (nein, nicht der Schluß des Spiels!); es erscheint eine **neue Zitadelle. Packen wir's** an – es gibt viel zu grappeln!

Hier noch ein paar Spieltips für Quazatron:
Am besten baut man sich am Anfang einen Droiden aus folgenden Teilen zusamen: DRIVE: LINEAR MK2, POWER: ROBOTRONIC MK 2, WEAPON: DUAL LASERS, CHASSIS: CHROMITE, DEVICES: ---

Später kann man sich schon etwas stärkere Sachen zulegen: DRIVE: HEAVY DUTY/CYBERTNIC, POWER: TRIOBATIC, WEAPON: DISRUPTOR, CHASSIS: CORALLOY MK2/STRESSED PLASTEEL, DEVICES: DISRUPTOR SHIELDS/ OVERDRIVE

Auch sollte man häufig die Datenbank anwählen, denn hier stehen doch ganz nützliche Tips (ein bißchen Nachdenken kann nicht schaden ...).
Bevor man andere Droiden rammt, sollte ein entsprechendes Chassis vorhanden sein. Das stärkste Chassis steckt in den Commando-Robotern. Mit einem Duralite sollte man vorsichtig umgehen!
Das Grapple-Game (grappel, grappel über alles) ist bei allen Droiden mit einer Nummer von 6 bis 9 einfach. Doch gibt es ein paar beachtenswerte Tips:

- Auf Spalter sollte man achten, aber auch auf:
- Autopulsers (die laufen bis zum Schluß durch);
- einen Farbschalter auf der anderen Seite (laß die Gegner für Dich arbeiten);
- Farben in der Mitte, die von dem anderen nicht erreicht werden können.

Umso mehr Farbbalken man „besitzt", desto höher ist die Chance, die vollständige Ausrüstung des Roboters zu bekommen. So, und nun ab nach Quartech ...

Stefan Swiergiel

Music - Box

Sounds aus dem Computer!

Die Höllenmaschine

Programm: SpecDrum Electro Kit, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 20,–– DM, **Hersteller:** Cheetah Marketing, **Vertrieb:** T.S. Datensysteme (Adresse letzte Seite)

CHEETAH's SPECDRUM und die in Kürze erscheinende Schneider-Version **AMDRUM** erfreuen sich Hardware-Erweiterungen bei den Musikern, die eher spärlich mit irdischen Gütern versehen wurden, immer größerer Beliebtheit. Die Programm-Pakete enthalten sowohl Software zur Erstellung eigener Kompositionen wie auch absolut realistische Drum-Effekte.
Hat man eine Weile mit SpecDrum experimentiert, so lassen sich problemlos äußerst wirklichkeitsnahe Schlagzeugklänge und sehr variable Rhythmusläufe programmieren, die einen Vergleich mit 1000-Marks-Drumsynthesizern nicht zu scheuen brauchen. Der große Vorteil an dem System ist, daß neue Sound-Sets nachgekauft und in das Programm integriert werden können. Wie uns die Firma Cheetah mitteilte, beabsichtigt man, das Angebot pro Monat um einen zusätzlichen Klang-Typ zu erweitern. Wie viele unserer Leser sicher wissen, erzielte schon das erste Programm, Latin Percussion, große Erfolge. Ich denke, ein ähnlich rasanter Aufstieg ist auch dem vorliegenden Programm Electro Kit beschieden. Hier ist Cheetah eine überraschend enge Annäherung an die „echten" Electro-Drums gelungen.
Das Programm schließt alle notwendigen Funktionen ein: Angefangen von einer knackigen Bass-Drum, über eine kraftvolle Snare (Rim Shot wurde auch nicht vergessen) und die exzellenten Toms bis hin zu den Becken (Crash und Ride). Die Hi-Hat ist spitze, und das Handclapping gehört heutzutage ohnehin schon gewissermaßen zum „guten Ton".
Das Electro Kit kann entweder vollständig eingeladen oder es können Teile davon mittels des ‚Kit Editor' (befindet sich auf der B-Seite) mit anderen Sets kombiniert werden. Dies gibt Ihnen die zusätzliche Möglichkeit, Klangfolgen umzukehren, wodurch sich verblüffende Effekte erzielen lassen.
Gegenüber dem Latin Percussion Kit, welches etwas subtiler aufgebaut ist, eignet sich das Electro Kit aufgrund seiner speziellen Sound-Eigenschaften vor allem für den Einsatz in Rock-, aber auch Funk-Kompositionen. Genau das Richtige für Leute, die den Boden zum Vibrieren, die Fenster zum Bersten und die Nachbarn zum Weinen bringen wollen. Auf jeden Fall ein Muß für alle Liebhaber fetziger Rhythmen. Noch eins: Ich bin schon jetzt gespannt auf das African Kit, das demnächst erscheinen wird.

Bernd Zimmermann

Soundausnutzung	**10**
Variabilität	**10**
Klangbild	**10**
Verwendung	**8**

SOUNDSO
Neues auf dem Musik-Markt

Die englische Firma **COLLEEN LTD** veröffentlichte in diesen Tagen ein Sound-Programm, welches aus einem theoretischen und einem praktischen Teil besteht. Das **COLLEEN MUSIC COMPENDIUM** läuft auf allen Commodore- und Atari-Rechnern. Seite Eins der Diskette enthält eine ausführliche Einführung in die Musik-Theorie. Der **Guitar Tutor** ist für den Anfänger ein nützliches Programm zum Erlernen des Gitarrespielens. Weiter geht's mit dem **Sound Chip Tutor**, der Ihnen auf leicht verständliche Weise zeigt, wie Sound Chips arbeiten und was man alles damit anfangen kann. Nach dem Laden der Rückseite geht's dann voll zur Sache: Die **Drum Machine** ist ein Programm, das erstaunlich viele Variationsmöglichkeiten bietet. Und last but not least der **Colleen Music Creator.** Hierdurch wird die Komposition eigener Musikstücke beinahe zum Kinderspiel. Das Colleen Music Compendium ist zum Preis von 175,– DM zu beziehen bei: Colleen LTD., Colleen House, 18 Bishop Street, Penygraig, Tonypandy, Mid Glam CF40 1PQ, Tel. 00443/435709.



★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

DATAHITS von **MUPADOS** gibt den Besitzern eines C-64 die Möglichkeit, Soundtracks von bekannten Software-Bestsellern nachzuspielen und zu variieren. Auf der A-Seite der Kassette befinden sich die Titelmelodien von Rambo, Neverending Story, Ghostbusters, Cray Comets und Hypersports. Auf der B-Seite finden Sie das Programm SoftWhere?, mit dessen Hilfe sich ein Index zur Zusammenstellung von Spielen, Aufnahmen oder Kassetten-Sammlungen anfertigen läßt. Die Musik ist spaßig, die Software ist leicht zu handhaben, und der Preis ist 20,– DM. Zu beziehen bei: Mupados, Unit 11, Llambal Industrial Estate, Tregaron Road, Lampeter, Dyfed SA 46 6LT, Tel. 0044570/422677.

★★★★★★★★★★★★★

WHAM! – THE MUSIC BOX, sicher vielen Spectrum-48-Usern schon ein Begriff, wurde vom Hersteller **MELBOURNE HOUSE** nun auch für die 128er „Speccies" herausgegeben. Wer Interesse hat, findet die Adresse von Melbourne House auf der Game-Over-Seite.

VIER RENNER FÜR DEN SCHNEIDER

Die Schneider CPC-Computer bieten alles, was eine gute Spiele-Maschine auszeichnet. Zum vollendeten Vergnügen fehlt da nur noch die richtige Software.

U.S. Gold hat vier seiner erfolgreichsten Spiele für den Schneider umgeschrieben und dabei das beste aus diesem Computer herausgeholt. CPC-Besitzer, die gerne mal ein Spielchen wagen, werden von unseren Neuerscheinungen angenehm überrascht sein.

Direkt aus den USA kommt LEADER BOARD, eine Golf-Simulation, die von der Fachpresse begeisterte Kritiken erhielt. Die britische Zeitschrift ZZAP 64 meinte »Das ist die Sport-Simulation des Jahres, wenn nicht gar des Jahrzehnts« und das renommierte Heimcomputer-Magazin Happy-Computer nannte LEADER BOARD eine »...reizvolle, anspruchsvolle Ergänzung der Sportspiel-Palette«. LEADER BOARD bietet alle technischen Finessen und Möglichkeiten des Golfsports. Verblüffende Grafiken, vier verschiedene Golfplätze und freie Schlägerwahl — Sie sollten sich dieses Software-Sportereignis nicht entgehen lassen.

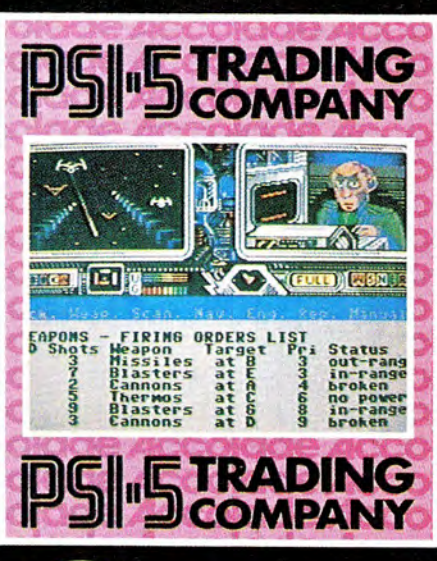
Wenn Sie über solchen irdischen Vergnügungen stehen, wie wäre es dann mit einer Reise ins 35. Jahrhundert? PSI-5 TRADING COMPANY ist ein futuristisches Strategiespiel mit einer gesunden Portion Humor. Wählen Sie Ihre Crew und machen Sie sich auf den gefahrenvollen Weg, um Ihre Ladung sicher auf dem Zielplaneten abzuliefern.

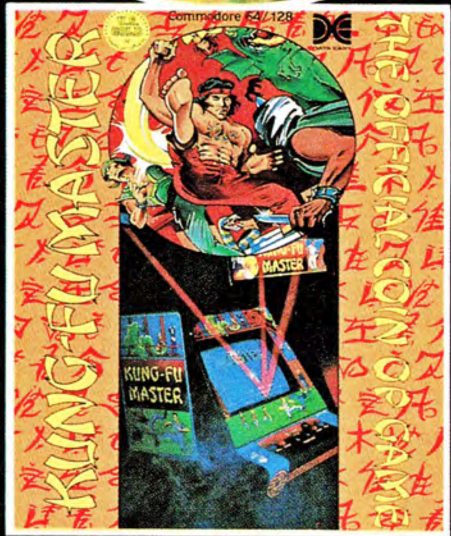
KUNG-FU MASTER kommt direkt aus den Spielhallen. Die Schneider-Umsetzung des Automaten-Hits wird Ihre Geschicklichkeit und Schnelligkeit aufs äußerste fordern. Bei der Reise durch die fünf Etagen im Tempel des bösen Zauberers werden Sie von Dämonen, Drachen, Schlangen und Killer-Bienen angegriffen. Sie sind völlig allein auf sich gestellt — ein Meister des Kung-Fu gegen eine feindliche Übermacht.

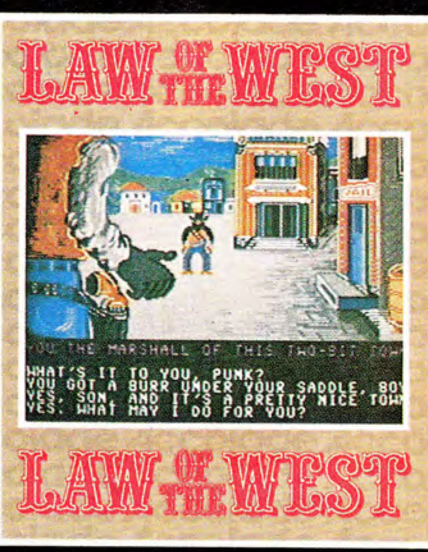
LAW OF THE WEST ist ein interaktives Wild-West-Abenteuer. Als Sheriff von Gold Gulch, einer Stadt im wildesten Westen, haben Sie es gar nicht leicht, bis zum Sonnenuntergang zu überleben. Hartgesottene Revolverhelden stellen sich Ihnen in den Weg. Wilde Desperados rauben die Bank aus und bedrohen die Bevölkerung. Spektakuläre Grafiken und deutsche Texte machen LAW OF THE WEST zu einem spannenden Abenteuer, das keine Wünsche mehr offen läßt — man kann schon fast die rauchenden Colts riechen!

Alle vier Spiele sind auf Kassette und Diskette erhältlich und werden mit einer deutschen Anleitung ausgeliefert.









U.S. GOLD All American Software

U.S. Gold Computerspiele GmbH, An der Gümpgesbrücke 24, 4044 Kaarst 2

Vertrieb: Rushware GmbH. Mitvertrieb: Microhändler. Distribution in der Schweiz: HILCU

U.S. Gold Computerspiele erhalten Sie in den Fachabteilungen von   und Quelle sowie in gutsortierten Computershops

BASKETBALL TEAM ACTION

zwei gegen zwei



Einer gegen einen ist ganz gut, um ein bißchen zu üben. Jedoch ist Basketball eine klassische Team-Sportart. Und um darin richtig gut zu sein, braucht man neben technischen Fähigkeiten wie Paßspiel, Rebounds, Dribbling, etc. auch ein gutes Auge für den freien Mitspieler. Und genau das bietet

Championship Basketball: Two-On-Two.

Vom einfachen Freiwurf bis zu 3-Punkt-Fernwurf – vom Doppelpaß bis zum Einwurf.

All das ist in Championship Basketball enthalten. Und das Publikum applaudiert begeistert, wenn der Ball ins Netz geht.

Der Team-Gedanke jedoch ist nur die eine Seite des Spiels. Die andere ist die Simulation der amerikanischen GBA-Liga mit 23 Teams in 4 Divisionen, mit Playoff-Runde und Championat. Damit es spannend bleibt.

Championship Basketball: Two-On-Two
fängt da an, wo andere aufhören.







Von



dem Entwickler von Barry Mc Guigans Boxing und On Court Tennis.

Erhältlich als Diskette für Commodore C-64 / C-128

Activision Deutschland GmbH, Postfach 76 06 80, 2000 Hamburg 76. VERTRIEB DEUTSCHLAND: Ariolasoft (Exclusiv-Distributor). VERTRIEB ÖSTERREICH: Karasoft (Exclusiv-Distributor). VERTRIEB SCHWEIZ: HILCU (Exclusiv-Distributor)

GAME OVER! — die letzte Seite

Kontakte, die Sie nutzen sollten!

Aackosoft, Postfach 3111, 2301 DC Leiden, Holland

Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: 040/2201370

Addictive Games, 7a Richmond Hill, Bournemouth BH2 6HE, Tel.: 0044202/ 296404

Adventure Soft UK, Postbox 786, Sutton Coldfield, West Midlands, B75 7SL, England, Tel. 004421/3781371

Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: 0044742/755796

Alpha-Omega: siehe CRL!

Amsoft, Brentwood House, 169 Kings Road, Brentwood, Essex. Tel.: 00442 77/230222

ANF, Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, England

American Software: s. US GOLD!

Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7NB. Tel.: (00441) 4390666

Ariola-Soft/Bertelsmann GmbH, Karl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel. (05241) 801

Artic Computing, Main Street, Brandesburton, Driffield Y025 8R1, England

Atari Corp. Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim.

Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks RG7 4AA, England

BBC Soft, 35 Marylebone High Street, London W1M 4AA, England

Blue Ribbon, Silver House, Silver Street, Doncaster, South Yorkshire, England

Bachler, Andreas, Postfach 429, 4280 Bocholt. Tel.: (02871) 183088

Beyond Software, 3rd Floor, Lector Court, 151 Farringdon Road, London EC1R 3AD, Tel.: 00441/8372899

Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: 04102/ 43940

Bubble Bus, 87 High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX, Tel.: 0044732/355962

Bug-Byte, Mulberry House, Canning Place, Liverpool L1 8JB, England, Tel. 004451/7097071

CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf

CeTEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1

Central Solutions, 500 Chesham House, 150 Regent Street, London W1R 5FA. Tel.: 00441/6241389

computer shop, Landsbergstr. 104, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463

Computer Systems, 12 Bannerdale Road, Sheffield S7 2DJ, England

CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD, Tel.: 00441/5332918

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf

Delta 4 Software (siehe CRL)

Digital Integration, Watchmoor Trade Center, Watchmoor Rd, Pemberley, Surrey GU15 3AI, England

Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21

DK Tronics, Unit 2, Shire Hill, Industrial Estate, Saffron, Waldon, Essex. Tel.: 0044799/26350

Domark, 204 Worple Rd, London SW20 8PN. Tel.: 00441/9475624

Döbbelin & Böder, Wickener Str. 50, 6093 Flörsheim

Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB

Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11

EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München. Tel.: 089/ 919047

Electric Dreams Software, 31 Carlton Crescent, Southampton, Tel.: 0044703/ 316924

Elite Systems Ltd., Anchor House, Anchor Rd., Aldridge, Walsall WS9 8PW, West Midlands, Tel.: 004492 2/ 55852

English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX

Eurogold (siehe U.S. Gold)

Firebird Software, Wellington House, Upper St. Martin's Lane, London WC2H 9DL, Tel.: 00441/3796755

Fun-Tastic MailOrder, Tannhäuser Platz 22, 8000 München 81. Tel.: (089) 939894

Gargoyle Games Ltd., 74 King Street, Dudley, West Midlands, DY2 8QB, Tel.: 0044384/237222

Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50

Gilsoft, 2 Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD. Tel.: 004446/732765

Gamesoft, Kastellstr. 4, 6455 Erlensee. Tel.: (06183) 72820

Gemini, Gemini House, Concorde Road, Exmouth EX8 4RS, England

Global Software, Postbox 67, London SW11 1BS, England, Tel. 00441/2281380

Gremlin Graphics, Alpha House, 10 Carver Street, Sheffield S1 4FS, Tel.: 0044742/ 753423

Joachim Guenster, Mühlenstrasse 12, 5431 Boden

Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5

Hewson Consultants, 56 b Milton Trading Estate, Milton, Abingdon, Oxon OX 14 4RX, Tel.: 00442 36/832939

Hisoft, 180 High Street North, Dunstable, Beds., LUG 1AT. Tel.: 0044582/696421

Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath

Imagine Software Ltd., 6, Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/8343939

Infogrammes, 79 Rue Hyppolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne, Frankreich

Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf. Tel.: 0211/ 6801403

Kingsoft, Schnackebusch 4, 5106 Roetgen. Tel.: 02408/5119

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund. Tel.: 0231/528033

K-Soft, 118 Kingsway, Ossett, West Yorkshire WF5 8HQ, England

Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire. Tel.: (00447357) 4335

Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40, Tel.: 089/36096-285

Level 9, 229 Hughenden Road, High Wycombe, Bucks. HP13 5PG, Tel.: 0044494/26871

Llamasoft, 49 Mount Pleasant, Taddy, Hants. RG26 6DN, England

Karsten G. Ludwig (Dipl.-Math.), EDV-Beratung, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: 06074/29237

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England

Magnificent 7, 21 Upfield, Horley, Surrey RH6 7JY, Tel. 004429 3

Matoga Software, Nebelhornstr. 46, 8900 Augsburg

Martech, Software Communications Ltd., Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN 24 6EE, Tel.: 0044273/692224

Mastertronic GmbH, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: 02921/75020/28/29

Melbourne House, Castle Yard House, Castle Yard, Richmond, Surrey TW10 6TF

Microdeal Ltd., 41 Truro Road, St. Austell, Cornwall PL25 5JE, Tel.: 0044726/68020

Micro-Händler, Robert-Koch-Str. 1, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (02161) 60041/2/3

Micro-Tech., 88 Whiteley Spring Crescent, Ossett, West Yorkshire WF5 ORF, England

mircro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1. Tel.: (05241) 46311

Mosaic Software, 187 Upper Street, London N1 1RQ, England

MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80

Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen

Microsphere Computer Service Ltd., 72 Roseberry Road, London N10 2LA

Mikro-Gen, Unit 10, The Western Centre, Bracknell, Berks., Tel.: 00443 44/427317

Mind Games, Liberty House, 222 Regent Street, London, England

Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN, Tel.: 00441/3774600

M + T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar

Multisoft, Berrenratherstr. 354, 5000 Köln 41, Tel. 0221/ 417789

Newstar Software, 22 Middleton Road, Brentwood, Essex, England

Novagen Software Ltd., 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS

Nu Wave: siehe CRL

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS, Tel.: 004461/8326633

Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool, Merseyside L18HN

Omikron Software, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: 07082/5386

Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12

Pyramide, Reo Promotions, 28 Waverley Grove, London N3, England

Personal Computers, Bridge Street, Eversham, Worcesterhire WR11 4RY. Tel.: (0044386) 41989

Phoenix, 14 Vernon Road, Bushey, Herts WD2 2JL, England

Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel. 0211/500234

Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW, England. Tel.: (00447356) 71600

Probe Software, 155 Mitcham Road, London SW 17, Tel.: 00441/6729179

Profisoft, Sutthauser Str. 50/52, 4500 Osnabrück. Tel.: 0541/53905

Psion, 22 Dorset Square, London NW1 6QG, Tel.: 00441/7239408

PSS-Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG, Tel.: 0044203/667556

Psygnosis Software, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY

Quicksilva Ltd., Liberty House, 222 Regent Street, London W1R 7DB, Tel.: 00441/4390666

Realtime Software, Prospect House, 32 Sovereign Street, Leeds LS1 4BJ. Tel (0044532) 458984

Robcom/Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest. Tel.: 02921/75020

Romantic Robot, 77 Dyan Road, London NW6 7DR, England

Rushware, An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2, Tel.: 02101/60040

Rino, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DM. Tel.: (0044742) 739061

Sinclair (Deutschland), Jürgen Schumpich, Jägerweg 10, 8012 Ottobrunn. Tel.: 089/6095074

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT. Tel.: (00444862) 22977

Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF. Tel: (004451) 4289393

Softek International, 12/13 Henrietta Street, London WC2E, England

Sierra On-Line: siehe Mirrorsoft!

Silver Soft, Studio 7D Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD. Tel.: 00441/9855614

Software Technologies (Deutschland), Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81

St. Bride's School, Burtonport, Co. Conegal, Irland

Sybex Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf

System 3 Software, Southbank House, Black Prince Rd., London SE 1, Tel.: 00441/7358171

Talent, Curran Buildings, 101 St. James Road, Glasgow G4 0NS, Schottland

Tasman, Springfield House, Uyde Terrace, Leeds LS2 9LN, England

Teldec, Heussweg 25, 2000 Hamburg 19

The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL. Tel.: 00441/2401422

Trinity Software, 117 Birchfield Road, Perry Bar, Birmingham B19 1LL, England

THE GAMES Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: 05651/30011

Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30

Time-soft, (time-soft-EDV), Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg 80. Tel.: (0911) 288286.

Ultimate Play The Game, Ashby-de-la-Zouch, Leicester LE 6 5JV, Tel.: 0044530/411485

Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12

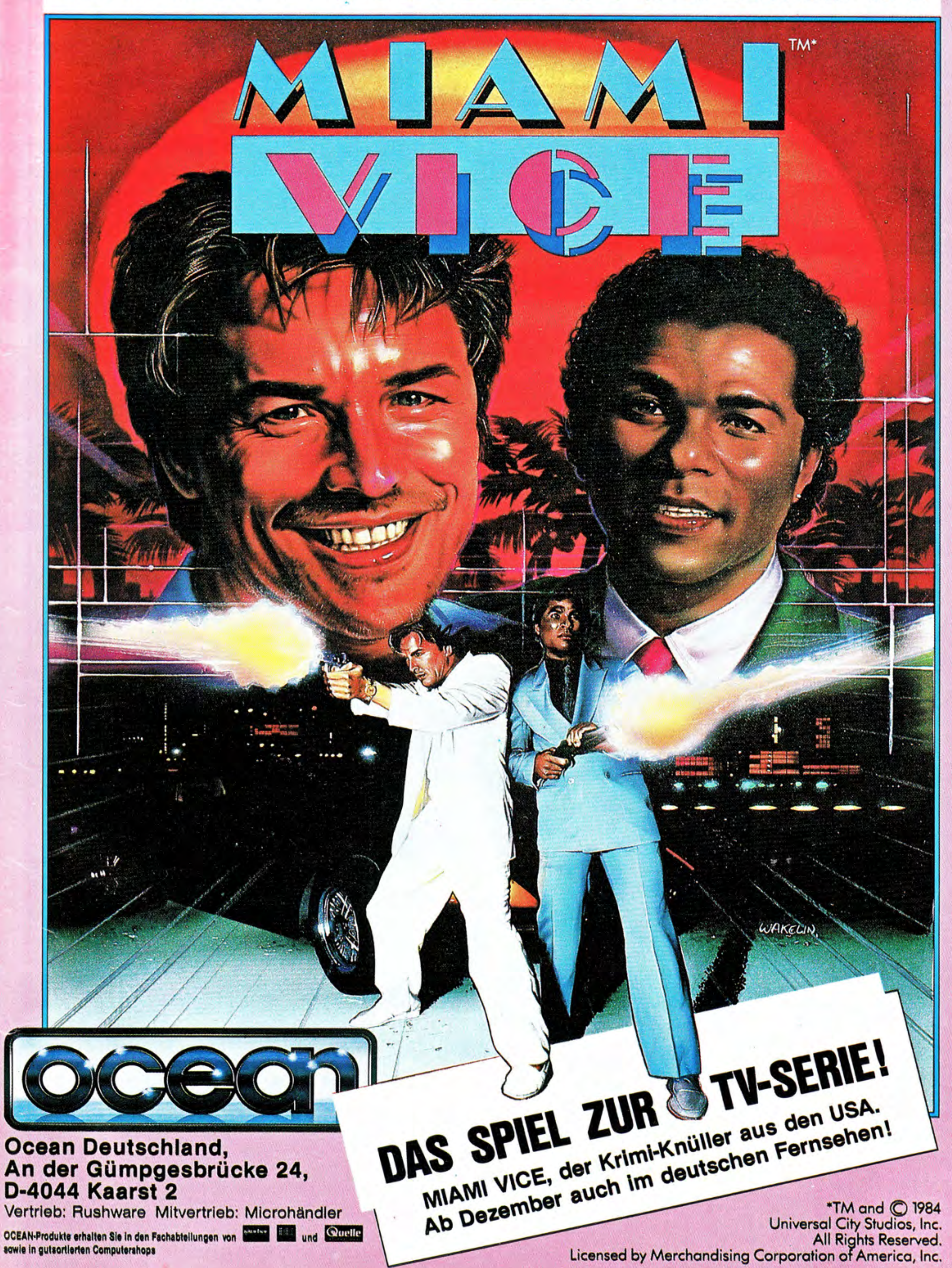
U.S. Gold (Deutschland), An der Gümpkesbrücke 24, 4044 Kaarst 2. Tel.: 02101/60040

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX, Tel.: 00441/7278070

Vortex Software Ltd., Vortex House, 24, Kansas Avenue, Off South Langworthy Road, Salford M5 2GL, Tel.: 004461/8724747

War On Want, Three Castles House, 1 London Bridge Street, London SE1 9UT, England

Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld



COMMODORE 64 ★ SCHNEIDER CPC ★ SPECTRUM 48 K
MIAMI VICE TM*
WAKELIN
ocean
DAS SPIEL ZUR TV-SERIE!
MIAMI VICE, der Krimi-Knüller aus den USA.
Ab Dezember auch im deutschen Fernsehen!
Ocean Deutschland,
An der Gümpgesbrücke 24,
D-4044 Kaarst 2
Vertrieb: Rushware Mitvertrieb: Microhändler
OCEAN-Produkte erhalten Sie in den Fachabteilungen von und Quelle
sowie in gutsortierten Computershops
*TM and © 1984
Universal City Studios, Inc.
All Rights Reserved.
Licensed by Merchandising Corporation of America, Inc.

MACH HIN!

Wernervthierschonwieder!

Is ja gut. Kommt ja. Das Kompjutä-Schpiel. Echt versprochen. Aber bevor ich mein eigenes Spiel nich selber kann, kriecht Ihr das auch nich. Dauert aber nich mehr lange. Die Fahrt im Nebel... Nix as Schrott gefahn... Könnt Ihr ja selber sehn. Bald. Muß aber nu erstmal wieder neuen Jeu Schtick holen. Bis bald auf Euerm Bildschirm.



Oder vorher schon ma den Kuh-Pong aussägen und schicken. Kommt dann der Gesamtkatalog. Aber Hallo!

© Semmel Verlach

Name ______________________

Straße ______________________

PLZ __________ Ort ______________________

An: ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, 4830 Gütersloh.



ASM 9/86